SNK公認 1999年7月1日発行(毎月1回・1日発行)第5巻第7号/通巻50号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

月刊 ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK

1999 7月号
590 yen
芸文社



特別付録
武力 BURIKI ONE
スペシャルポスター

キャプテン トマディ
メタルスラッグX

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
開発直撃インタビュー!

連載コミック
KOFぽよよ〜ん大作戦 by 芳紀ちると
"今日もタルいわ" by RURU

ぶりき
3D格闘アクション
武力 〜BURIKI・ONE〜
対人戦攻略

声優連載コラム
生駒治美/安井邦彦/野中政宏



NEOGEO POCKET
海の中には冒険がいっぱいある。
この世界に残された
最後の都市“ランド”への
移住を夢見て、
いま、少年と少女の
孤独な海の冒険が始まる…。
海洋冒険シミュレーションRPG
DIVE ALERT™
ダイヴ アラート
〔バーン編〕〔レベッカ編〕2バージョン同時リリース
ダイヴ アラート バーン編
ネオジオポケット専用ソフト〔シミュレーションRPG〕
8月発売予定 / 価格3,800円(税別)
ダイヴ アラート レベッカ編
ネオジオポケット専用ソフト〔シミュレーションRPG〕
8月発売予定 / 価格3,800円(税別)
©SACNOTH 1999
無線で
対戦すると
さらに
おもしろい。
無線 UNIT 対応ソフト
ネオジオポケット専用 無線ユニット
8月発売予定/予価2,980円(税別)



change your Pocket
SNK
あの小さなサムライたちが再び見参!
装いも新たに、いざ真剣勝負!!
●アスラ、八角泰山、シャルロットが新たに参戦!
●各種モードをクリアするとグラフィックカードが登場!
●お気に入りのサムライを使えば使うほど育成できる!
サムライ
スピリッツ!2
〔格闘アクション〕
6月10日発売予定
価格3,800円(税別)
©SNK 1999
サムライスピリッツ!2
ポケット格闘シリーズ
TM
マジカルドロップ
ポケット
TM
取って、投げて、揃えて、消しまくる
対戦型アクションパズル!
マジカルドロップ
ポケット
〔パズル〕
6月24日発売予定
価格3,800円(税別)
© 1999 DATA EAST CORP.
●願いをかなえ、幸せにしてくれる「マジカルドロップ」を手に入れよう!
●「連鎖」の爽快さが存分に味わえる! 慣れれば40連鎖も夢じゃない!!
●通信ケーブルを使って2P対戦も可能!!
ビッグタイトルぞくぞく、ネオジオポケット。
あの"ぷよぷよ"が、ネオジオポケットについに登場!
ぷよぷよ通
〔パズル〕
7月発売予定
価格未定
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1999
Licensed by SEGA ENTERPRISES,LTD.
シンプルなルールで面白い、伝説のパズルゲーム"上海"登場!
上海ミニ
〔パズル〕
7月発売予定
価格未定
Shanghai is a registered trademark or trademark of Activision,Inc. worldwide ©1990 to1999 Activision,Inc.
ポケットスポーツの新作は、遊んで楽しいゴルフゲーム!
ネオトーナメント
ゴルフ
〔スポーツ〕
7月発売予定
価格未定
©SNK 1999
カードゲームの王様、"ブラックジャック"をゲーム化!
ネオ21
〔ボード〕
7月発売予定
価格未定
©DYNA 1999
●印刷のため実際の商品と色が若干異なります。●仕様、発売日等は予告なしに変更することがあります。●画面はすべて開発中のもので一部ハメコミ合成です。●本体とソフトは別売です。 ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、Pは SNKの商標です。
●「ぷよぷよ通」は、(株)セガ・エンタープライゼスの許諾を受けて、(株)SNKが製造・販売するものです。●「ぷよぷよ通」は、(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。
インターネットで"ネオジオポケット"の最新情報をキャッチしよう! SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社 SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 SNKサービスセンター TEL.06(6339)0110〔受付時間〕9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。

ゲーム攻略＆紹介

コンシューマ・インフォメーション

設定資料

声優連載コラム

コミック

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●武力〜BURIKI・ONE〜
イラスト●ヒロアキ（SNK） ©SNK 1999
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）



CONTENTS

NEO·GEO FREAK 7月号



どうなる!?『KOF'99』!!

THE KING OF FIGHTERS '99

『KOF』ファン、そしてすべての格闘ゲームファンが待ちこがれてやまなかった『KOF'99』。その開発現場に、我がNF取材班が直撃インタビュー！
株式会社SNK第二商品開発本部本部長の河野氏に、今年の、そしてこれからの『KOF』について語ってもらった。

KOF'99開発インタビュー

4人目のチームメイト その名は『ストライカー』！

——早速ですが、これはファンが一番気になっていることだと思うんですけれども、『KOF'99』のキャラ数は何人になるんでしょうか？

「キャラクターは全部で30人になります。今回は新キャラクターにかなりの比重を置いてますので、そのあたりの関係があって、総勢としてはいったん減る形になってしまいますね。

『KOF'99』ではチームの形態が変わって、1チーム4人になるんですよ。これが、今回のシステム的な変更点としては大きいですね。

構成的にいうと、まずその4人1組で7チームの28人と、そして単独のキャラが2人で、合計で30人になっています」

——それでは、今回の対戦形式は3対3ではなくなるんですか？

「基本は、3対3です。ただ、4人目が特殊な設定になっていまして、『ストライカー』という呼び方をしています。簡単にいうと、『援護攻撃』をパワーアップした形ですね。

システムとしては3人で闘うのが基本なんですが、4人目を援護攻撃専用のキャラクターとして設定をして、試合中で使えるようにしました。もちろん、無造作に使えるというわけではないんですけれども」

——その4人目の『ストライカー』になるキャラは、チーム内で決められているんですか？

「いいえ。プレイヤーがオーダーセレクトの際に任意で決めることが可能です。

ただ、キャラクターとチームの設定上、このチームにこのキャラが入って4人、ということは設定されていますが、新しいキャラクターが大きいので、ストーリー的な意味づけはしてあります。

いったん『'97』で一区切りついてますので、今回はまったく新しいお話としてリスタートされます。その際に、その新キャラクターがストーリーの中心になっていくという感じですね」

——ひょっとして、今回は主人公も変わってしまうのですか？

「そうですね。新主人公が設定されます。ただ従来のキャラクターはいますから、新主人公との絡みもありつつなんですけれども。

今までのシリーズとは切り離したところからスタートさせようというのが、今回のストーリー設定です」

——オロチはまったく関係ないストーリーになっているわけですね。

「そうですね、まったく。忘れてください、というところからはじまっています（笑）。

従来の、『このへんのキャラは残っていないとまずいだろう』という旧キャラは残しつつ、新たなストーリーを語るうえで必要不可欠な新主人公が登場してくるといった感じですね。そしてそのキャラクターが中心になっている、ということですね。

ただ、1チーム4人という設定は、システム面での新しい試みということなので、それがどれだけ新しいストーリーに絡んでくるか、という意味の変更ではないです。もちろん、チームとしてのう人目の意味づけはありますけれども。

これまでは比較的マイナーチェンジのくり返しで、ある種、継続することに意味があるという感じでやってきたんですけれども、そういう意味では節目を迎えたかなと思いまして、ちょっと思いきってやってみようかなと」

——ストーリーが変わるということは、世界観も変わ

※画面写真は『KOF' 98』、『KOF' 97』、『KOF' 96』、『KOF' 94』のものです

るんですか?

「世界観という意味では大きく変わっていません。あくまでも『KOF』であることに変わりはないですから」

――今までのシリーズとは、かなり違った感じになりそうですね。

「そうですね。そういう印象が強いんじゃないでしょうか。

正直言って、どう受け止められるか心配なところはありますよね。

今までは、ユーザーの方から見ると『冒険が足りないんじゃないか』とか『あまりにも安定路線すぎる』と思われたかもしれませんが、逆に今回は思い切りすぎてるのかな、というのがちょっとあったりして。

でも、当然ですがユーザーの方々に納得して頂けるものに仕上げたいと思っています」

『ストライカー』それは援護攻撃システム!

――基本的な、例えば『ゲージをためて超必を使う』といったシステムは同じなんですか?

「そういうところは変わりません。

ただ、先ほどもお話しした通り、3人がベースになっていて、4人目というのは今までの3人をどう選ぶかというところにプラスアルファされるバリエーションとして考えているんですよ」

――4人目の援護攻撃というのは1種類だけなんですか?

「その部分については、新しいシステムに沿う形で幅が広がるように検討中です。

意図的に、いろんな戦略を探れるようにしてあります。

例えばどのキャラクターを4人目の『ストライカー』にするかということも大事な戦略ですし、それによって、どのキャラクターの時にどんなタイミングで使用するかということでも変わってくると思います」

――『ストライカー』は1試合に1回しか使えないんですか?

「いいえ。ストック制で最大5回まで使用することが可能です。

それを、場合によっては立て続けに使ったりすることも可能ですし、戦略の幅として色々試せるような形になっています」

――『98』までは援護攻撃にはダメージはありませんでしたが、今回の『ストライカー』による攻撃ではどうなんでしょうか?

「当然、ダメージもあります。そのあたりのバランスが、今、現場で一番苦労しているところですね。

単なる『必殺技のバリエーション』っていうだけだと、エフェクトの一つでしかないので。やっぱり、そのキャラクターが出てくることで展開が変わる、っていう風にならないと、一歩踏み込む意味がないと思うんです。

その調整を、バランスも含めて今やっている最中で、正直、これからどこまでそのあたりの調整と意味づけがきっちりできるか、まだ試行錯誤の途中なんですけれども」

――『ストライカー』システム以外に、既存のシステムの変更点はないんですか?

「操作系とか、そういう部分は変わらないと思います。

ただ、今回はADVとEXのようにモードを分けず、ADVを基本として一本化しています。

編集部の予想①

●登場キャラクター

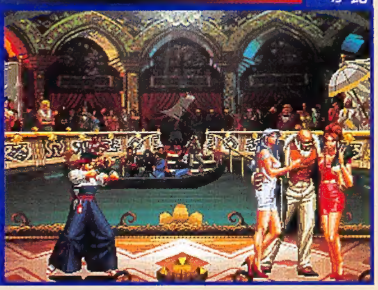
キャラクターに関しては詳しい話は聞けず、どんなキャラが登場するのかはまったくの不明。ただ、新キャラが大幅に増えるということは間違いないようだ。

全体のキャラ数は減ってしまっているが、新キャラが増えた分、ボリューム的には遜色はないはず。

ちなみに、女性キャラは全部で7人とのこと。ということは、あのキャラとあのキャラと…あれ、もう1人は?



数は減ってしまうが、新キャラの比率は多いとのこと。どんなキャラが登場するのか、今から楽しみだ


新キャラはもちろんのことだが、旧キャラの復活があるのかどうかも楽しみ。あのキャラは、はたして…

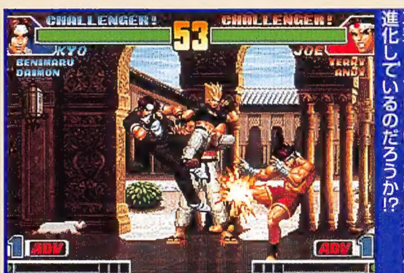
編集部の予想②

●ストライカー

『99』でのもっとも大きな変更点。感覚的には必殺技の枠の一つという感じに近いようだが、どうもそれだけではないようだ。

ストライカーによる援護攻撃が連続技に組みこめるかどうかは微妙なところだが、もしそうなれば、今までにない強力な連続技が完成することは間違いないだろう。

一体どんなシステムとして完成するのか、目が離せないところだ。



苦しい時に見方が助けてくれる援護攻撃。99では、いったいどんな風に進化しているのだろうか!?



連続技などの仕組は変わらないらしい。今までのユーザーも安心して遊べるぞ!



むしろ今回は、4人目の『ストライカー』を誰にするか、どう使うか、というところに集中してもらうというか。そこでまたモードも新しいモードが何種類もあって、ってなると、かなり繁雑になってきますので。
　システム的にも変えてはいるんですけど、そこでプレイヤーが時間をかけて何かを習得しないといけないようなことは極力ないような形にして、システム部分はできるだけ分かりやすくしています。
　従来の基本部分は踏襲しつつ、新しく採用した『ストライカー』のシステムをどう使いこなすのか、ということを色々試して遊んでいただけるといいなと思っています」

——初心者でも入りやすくて、上級者でも深く研究できる、という感じでしょうか？

「そうですね。ただ、基本的なシステムって、『KOF』に限らず今の格闘ゲームはある一定の認識のもとで成り立っているので、初心者向きといっても限界はあると思うんですけどね。
　ただ、『KOF』のベテランプレイヤーにも今回の『'99』を少し研究して頂きたいという感じですね」

——連続技なんかは前作までと同じような感じになるんでしょうか？

「そうですね。逆にそういうところはあえて変える必要はないと思っています。
　先程もお話しした通り、全てが違うものにあるというのではなく、あくまでも『KOF』としての新規性を追求してみたいということです」

キーワードは『4人目』

——新キャラが加わることで、チーム内のキャラ構成

編集部の予想③

●4人目

この『4人目』はシステム面だけでなく、ストーリー的にも大きなポイントとなってくるようだ。その4人目が新キャラか、それとも既存のキャラか。それによっても、各チームの持つストーリー的な意味付けが違ってくるのかもしれない。
　念のために説明すると、4人目だからといってストライカーであるというわけではなく、ストライカーはあくまで試合の中での役割の一つということだ。



今までの3対3に加わる形の4人目。試合ではどのような影響をおよぼすのだろうか？



オロチ以前のキャラが、新しいストーリーにどう関わってくるのかも気になるところだ

も変わるんですか？

「はい、変わります。今までのチームに新キャラが加わっているものもあれば、旧キャラの組み合わせで4人になっているものもあります。
　今まで固定的な印象があったチームに新しいキャラクターが入ってくることによって、またそこで新しい相関関係を設定して、また違った展開を広げていきたいと思っています」

——新キャラだけのチームもあるんですか？

「新キャラだけっていうのはないですね。まず、全体の基準となる枠を変えたかったんですよ。
　今までの1チーム3人で新たにチームを作るとなると、メンバーの一部が変わるか、もしくは3人とも新キャラで新チームっていう感じになってしまうじゃないですか。そこを4人という設定にすることによって、この3人はこれまでのチームなんだけれども、そのチームの関連性の中で新たなキャラクターが入ってくるとか。そういう部分での変化も出したかったんです」

——新キャラが一気に増えることで、バックストーリー的な人間関係も複雑になってくるんでしょうか？

「新キャラに絡む部分のストーリーは、リスタートするということで分かりやすい設定にしてあります。
　ただ、旧キャラを含めて、チームの設定としてどういう経緯で新たなキャラが加わったのかという部分は、ある程度これまでの流れを引き継いで『実はこうだったんですよ』というものもあれば、『まったく新たにこんなキャラが出てきました』というのもあるという感じですね。
　今までのチームに4人目が入って新しいチームという場合は、もともとの3人の設定やチームの設定は熟知されているので、そこに変化が入った時のこまかいニュアンスや設定は『KOF』ファンの方であれば分かってもらいやすいじゃないですか。なので、そういう部分はけっこうこまかい設定もされると思います。
　またそこから、新しい『'99』以降の新展開として広がっていくものも出てくるでしょうね」

——となると、『KOF'99』の最大のウリっていうのは、やはり『4人目』ですか？

「そうですね。やはりポイントとして。いいも悪いもそこらと（笑）。
　先ほどもお話ししたように、ユーザーのみなさんにどういう感覚を持っていただけるかが分からないので。
　当然、私たちも出す以上は自信を持ってやりますけれども、これまであまりにも保守的に『底』の部分を守ってきたので、今回は本当に全く新しいゲームを発表するような気持ちでいます」

——『4人目』という案は初めから出ていたんですか？

「そうですね。以前から、『次のシステムはどうしよう』という中で『4人目』っていう案はあったんですよ。ただ、タイミング的にはまだかな、ということで保留にしてきたのですが、いよいよ出番かなと。
　もともと『次は思い切ってやるぞ』という前提で、『'98』はスペシャルでいこうか』という話だったので」

——『'98』の頃から、もう『'99』のことを考えていたんですね。

「そうですね。現場でも『'98』を作っている時から、『今回はこういう形でいくけれども、次は思い切ってやるんだ』という意識はありましたし。
　わりと早い段階から『'99』の構想に入ってましたね」



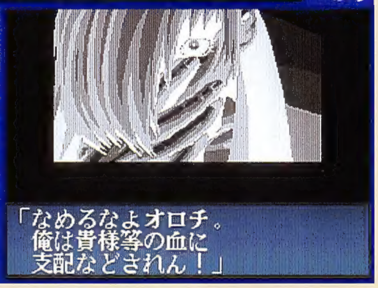
編集部の予想④

●新ストーリー

新主人公が設定され、ストーリーもリスタートされるというが、どんな主人公でどんなストーリーが展開されるかは未だ謎。
　ちらっと聞いた話によると、今回の『KOF大会』は前回までのような盛りあがりはないらしいが…残念ながら、今のところ詳細は不明。
　情報が入り次第紙面でお知らせするので、続報を待って欲しい。



物語としては『'97』で一区切り。今回からは、また新たなストーリーが展開されるのだ！



オロチに深い因縁を持つキャラは、はたして新シリーズにも登場するのだろうか？



『'99』から新たに広がっていくストーリー

──ストーリー面での演出というのはされるんですか?

「これはCPU戦に限定される話なんですけれども、ストーリーが進んでいく中で、新しい主人公と相対するものとの関係を説明していきます。CPU戦の後半では、設定に合わせた形でCPU戦専用の背景グラフィックや演出を用意して、そこからストーリーを説明なり推察できるような形にしています」

──物語的には、『'99』で完結してしまうのですか?

「うーん…広がっていく話にはしたいですね。せっかく新しい主人公を立てて、新しい話をスタートさせるので。

それが具体的に2000、2001となるのか、それとも別のものになるのか、いろんな方向性はあると思うんですけれども、いわゆる『お話』という部分については、これで完結というよりは、どんどん広がりを持たせていきたいなと思っています。

これまでにあったチームについても、4人目が新たに設定されることによって、どんどんチームの中の話も広げていきたいですしね」

──登場デモでのキャラクターのかけ合いっていうのは、今回もあるんですか?

「ありますよ。ただ、種類的にはちょっときびしいですねー（笑）。

これはもう内情的な話なんですけれども、『'98』はストーリー設定っていうのがなかったじゃないですか。その分そういうキャラクターの登場デモなんかで、できる限りファンサービス的なことをしようっていうコンセプトがあったので。

ちょっと夢のない話をすると、決められた容量でいろんな割り当てをしてますから、『'98』と比べてどうかといわれると、ボリューム的にはちょっとどうかなというのはあるかもしれないですね。

キャラ数についても、容量的には『'98』の時点でめいっぱいなので、どうしても新しいキャラを入れようとすると、出し入れになっちゃいますね」

──キャラクターを含めて、グラフィック的に力を入れた部分はありますか?

「やっぱり、新キャラクターですね。

背景とか、ゲームシステムの説明に必要なものっていうのは必然ですから、あえて力を入れたっていうのは変な話なので。

新キャラクターを設定する際には、いかにしてそのキャラクターを受け入れてもらえるか、というところが重要になってきますよね。ですから、グラフィック的にどこかと聞かれると、やっぱり新キャラクターのデザインっていうことになりますね。

もちろん旧キャラに関しても、衣装替えなどをしたキャラはけっこういますよ」

SNKの未来への挑戦!

──新キャラもかなり増えて、今回はかなり意欲的な作品になりそうですね。

「例年は、わりと定着している部分での安心感というか、『KOF』のシステム化されたところに甘えていた部分はあったと思うんですよ。

変ない方ですけど、今回は『手加減なしでできる範囲のことをやろう』というコンセプトがあったので。手をつけられるところはとことん手をつけて、改善できるところはちゃんとしていこうっていう感じですね。

そういう意味では、今回は新しいゲームを出すのに近い不安感がありますね。もちろん期待もその分大きいんですけれども。

やっぱり、新しい製品として毎年出すわけですから、もっと何か新しいチャレンジなり、『遊び』としての新鮮さがあったりというのが、普通は絶対必要だと思うんですよ。

『KOF』は逆に『変えないことがいい』っていう部分も確かにあったので、そこのところのバランスを保って、ある意味ずっとここまできたんですけれども。

でもやっぱり、いつまでもそういう風に甘えてるわけにもいかないですし、アーケード自体がなかなかきびしい状況になってきてますから」

――ある意味、『賭け』みたいな感じですか？

「僕の感覚としては、それに近いものはあります。『KOF』というタイトルではあるんですけれども、今までの路線からちょっと違ったところでの、新たなレールというのを引いていかないと、これから先の展開としては甘くはないということですね。

なので、先ほどもお話ししたように『これで終わり』というわけではなくて、さらにストーリーを広げていったり、システムも充分熟成させていかないといけないでしょうし。

またこれから新しい挑戦が始まるかなぁといった感じです」

――最後に、これを読んでいる『KOF』ファンの方々へ一言お願いします。

「みなさんの期待をいい意味で裏切れるような『KOF』に仕上げたいと思っていますので、期待して待っていてください！」

編集部の予想⑤

これからの『KOF』

今回のインタビューで分かったことは、『SNKが何かに挑戦しようとしている』ということ。『KOF'99』はその挑戦の中の試行錯誤から生み出されようとしている作品の一つなのかもしれない。

その究極の形を実現するのは、やはり『KOF』なのだろうか？

SNKの今後の動向に注目して欲しい。



『KOF』の歴史はここからはじまった。当時としては、3対3というのはかなり斬新なシステムだった



これからの『KOF』がどのように変わっていくのか。その果てを見届けようと思う



Profile

氏名：河野浩行（かわの ひろゆき）
役職：株式会社エス・エヌ・ケイ　第二商品開発本部　本部長
代表作：『サムライスピリッツ』シリーズ、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ
経歴：1989年　株式会社エス・エヌ・ケイ　入社

1990年の「NEO・GEO」立ち上げ時より、商品企画担当としてソフト開発に携わる。1994年から『サムライスピリッツ』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズの開発に参加し、『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』以降、両シリーズすべての作品をプロデュースしている。
1998年より、『ネオジオポケット』開発プロジェクトに参加。現在はアーケードからコンシューマを含めたゲームソフトのプロデュースを中心として、多忙な毎日を送っている。



お待たせしました！ 全キャラ徹底技解析!!

システム解析／DSP－たろりん

SNK	
業務用HN64	発売中／129,000円
家庭用ROM	―
家庭用CD	―
SS	―
PS	―
	格闘アクション

今回は前回の技紹介に続き、全キャラクターの技解析だ！ これでばっちりお気に入りのキャラを研究して、ゲーセンへGOー!! ひとクセもふたクセもある技を持つキャラがそろいにそろって、プレイヤーを熱くさせること間違いなしだっ!!

基本操作

●レバー操作（攻撃）
- アクション（通常攻撃）
  - ↘→↗：殴る・蹴る・つかむ・構える
- リアクション
  - ↑↖←↙↓：跳ぶ・避ける・溜める・屈む・伏せる・挑発・構え変更

●ボタン操作（移動）
- L：後退
- R：前進
- LR同時押し：ガード

●ヘビー攻撃
- 前進ボタン＋アクション

●テクニカル攻撃
- リアクション→アクション

●投げ回避
- タイミングよく後退ボタン

●エスケープ（組み技への抵抗）
- レバガチャ＋ボタン連打

システム解析

●リアクションとアクション

初めにいっておくと、このゲームの操作はかなり特殊だ。まずは、レバー操作から解説しよう。

相手を攻撃する動作は「アクション」と呼ばれる。レバー操作は↘、→、↗の3方向で、入力した方向により、それぞれ異なった技を出すことができる。↘ならば下段を、→ならば中段を、↗ならば上段を攻撃するので、感覚的にも分かりやすいと思う。ちなみに、この攻撃は打撃技とは限らない。ただ→に入力するだけで、投げ技が出るキャラもいるので注意して欲しい。詳しくは、各キャラの技解析を参照のこと。

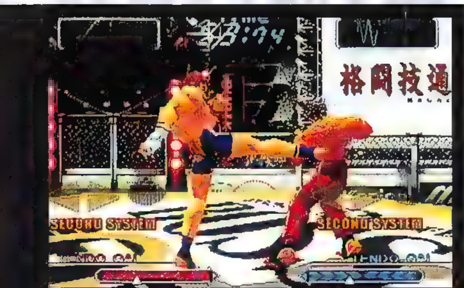
技を出す時のレバーは、入れっぱなしにするのが基本。特に、投げ技を仕かける時は、技が決まるまでずっと入れっぱなしにするように。

前進ボタン（相手方向の移動ボタン）を押しながらアクションを入力すると、威力が大きい代わりにスキも大きいヘビー攻撃（他のゲームでいうところの強攻撃と思って欲しい）が出せるぞ。

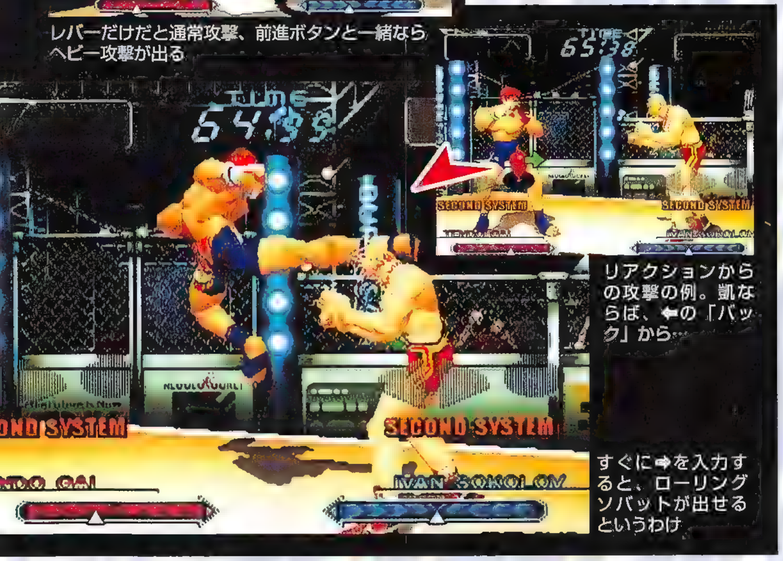
後述するリアクション状態からは、各キャラ特有のコマンドを入力することにより、「テクニカル攻撃」を出すことができる。その時、どのキャラのどの技も、最後にレバーを↘、→、↗のいずれかの方向に入力して相手を攻撃することになるぞ。「相手方向にレバーを入力して攻撃」がキーワードだ。

一方、レバーを↑、↖、←、↙、↓のいずれかに入力すると「リアクション」と呼ばれる動作を取る。これは、技コマンド表を見てもらえば分かると思うが、テクニカル攻撃の予備動作としての意味合いが強い。例えば、凱ならば↑の「ステップ」から↗を入力して「ニーアッパー」を出す、という具合だ。

しかし、リアクションの利用価値はそれだけではない。体を後ろにそらしたりすることが多いので、相手の攻撃をかわすのに使うこともできるのだ。中には、上半身が無敵になったり、投げられ判定がなくなるリアクションもあるぞ。狙って攻撃を避けるのはかなり難しいが、活用できるようになれば、このゲームが一段と楽しめるだろう。



レバーだけだと通常攻撃、前進ボタンと一緒ならヘビー攻撃が出る



リアクションからの攻撃の例。凱ならば、←の「バック」から…

すぐに→を入力すると、ローリングソバットが出せるというわけ

※記事中のコマンドは、すべて自キャラが右向き時のものです

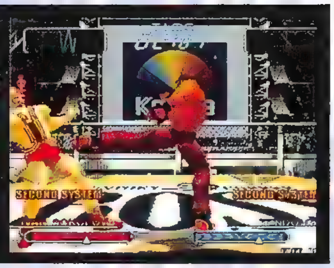
●前進、後退、ガード

次にボタン操作を解説。相手方向のボタンを押すと前進、逆のボタンを押すと後退となる。ボタンを短く押す（押してすぐ離す）と、ショートダッシュとなり、一定距離を素早く移動することができるぞ。

この前進と後退の2つのボタンを同時に押すと、ガードとなる。押しっぱなしにすれば、ずっとガードポーズを維持できるぞ。立ちガード、しゃがみガードの区別はないので、ガードしていれば基本的に打撃技はすべて防ぐことができる（例外あり。後述）のだが、もちろん投げに属する技は食らってしまう。

●ガードクラッシュ

打撃技に対しては無敵のように思えるガードだが、実は、ずっとガードを続けているとガードが弾かれ、一定時間無防備になってしまう。相手の打撃をガードをするたびにガード耐久値が減少していき、0になるとガードクラッシュが発生する仕組みだ。



ガードクラッシュが発生すると、一方的に攻撃を食らう可能性もある

ガード耐久値の減り方は、技ごとに設定されている。中には1発で必ずガードクラッシュを発生させられる技も存在するのだ。投げ技を持っていないキャラは、相手のガードをくずすにはガードクラッシュを発生させるしかないので、うまく活用したい。

また、ガード耐久値はキャラごとにかなり差がある。多いキャラは暁丸、逆に少ないキャラはソコロフなどだ。

●投げ技、組み技とゲージ

画面下の矢印形のゲージがパワーバランスゲージ。投げ技や組み技に密接な関係があるのだ。

ゲージが多い時は、相手の投げ技を食らいにくい（特に相手を持ちあげるタイプの技に関係あり）。投げ技のモーションに入ったにもかかわらず、途中で技が解けてしまった場合は、防御側のゲージ量が多いためと考えて欲しい。

組み技（締め技や間接技）に入ると、双方のパワーバランスゲージがロックゲージに変化する。

攻撃側は、「レバーニュートラル→レバー入力」を一定間隔でくり返すことで、組み技を維持することができる。レバー操作の間隔は画面がアップになるタイミングで分かるようになっているぞ。画面がアップになったら一瞬だけレバーをニュートラルに戻し、再びレバーを入力し直そう。ただし、その度にゲージが減少していき、ゲージがなくなると技を維持することができなくなってしまう。

一方、防御側は、左右の移動ボタンを連打することにより、エスケープ技を出して抵抗することができる（中にはエスケープできない技もあるけど）。エスケープ技を出すと、攻撃側のレバー操作タイミングが難しくなるぞ。相手の技によっては、場外まで引きずっていくことで技から逃れる場合もある。ただし、エスケープ技も、出す度にゲージが減少していき、ゲージがなくなると抵抗することができなくなってしまう。

パワーバランスゲージとロックゲージは、ゲージの形が違うだけで、基本的には同じもの。よって、組み技でゲージを消費してしまうと、技が終わったあと、パワーバランスゲージが減少した状態で闘うことになるので注意して欲しい。

ちなみに、ゲージは時間とともに少しずつ回復する。



パヤックのゲージに注目。ゲージ残量が多いと投げられないが…



ゲージがまったくない状態では簡単に投げが決まってしまう

●重心とカウンター

技を出したり移動したりすると、パワーバランスゲージが左右に動く。実はこれはキャラの重心移動を表している。重心が前にかかっている時に打撃技を食らうとカウンターダメージになってしまうぞ。

カウンターは重心だけで決定されるので、前にショートダッシュしている時に攻撃を食らっただけでもカウンターになる。逆に、技の出がかりをつぶされた場合でも、重心が移動しない技や後ろに重心が移動する技をつぶされたのならば、カウンターにはならないのだ。



組み技中は、アップになったところでレバーをニュートラルに

●投げ回避、返し技

投げ技に対する対抗策として、「投げ回避」と「返し技」がある。

投げ回避は、相手につかまれた直後に後退ボタンを押すと、相手を振り払って投げから脱出できるというもの。ボタンを連打すると出しにくいので、「投げを食らった」と思ったら、すぐに後退ボタンを押しっぱなしにするとよい。ただし、すべての投げ技から逃げられるわけではなく、基本的に上半身をつかまれる形の投げ技のみとなる。

もう1つの返し技は、各キャラ固有のもの。相手に特定の投げ技や組み技を食らった場合に、素早くコマンドを入力することにより、返し技を出して相手の技から逃れることができる（逆に相手にダメージを与えるものもある）。

キャラごとに、どんな技に対しての返し技を持っているかが違うため、少しややこしい。例えばソコロフならば、タックル系の技を食らった時に➡でタックルはずし、⬅でタックル返しバック投げが出せるという具合になる。



返し技の例。ソコロフは、凱のタックルを食らってしまっても…

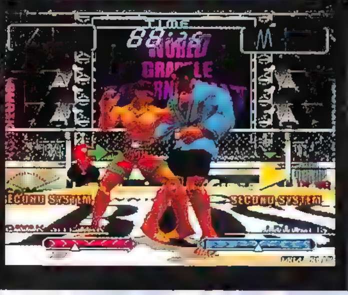
すぐに⬅（画面上では➡）を入力すれば、返り打ちにできるのだ

返し技については、次号以降で詳しく解析する予定なのでお楽しみに。

ちなみに、投げ回避、返し技ともに、パワーバランスゲージは関係なく、入力タイミングさえ間違えなければ確実に出すことができる。しかし、中には投げ回避のできない技や、返し技が存在しない技もあるので注意。「投げ回避不能で、自キャラが返し技を持っていない投げ技」を仕かけられてしまったら、食らうしかないのだ。

●セコンドシステム

セコンドシステムをONにすると、次に入力すべきコマンド（連係技など）を画面に表示してくれる。ここに表示されるコマンドがすべてではないが、連係技の入力タイミングや投げ回避の可否を知ることができるので、すべてのコマンドを覚えている人も、とりあえずONにしておくのがおすすめ。



投げ技を食らっても、すぐに後退ボタンを押せば抜けられる



打撃も投げもお手のもの どんな距離でも闘うことができる 万能キャラです

解析／修羅騎士　鷹

天童　凱（てんどう　がい）

技解析

掌底→掌底フック

発生の早い掌底から、振りかぶってさらに掌底を出していくコンビネーション。1段目の掌底は、このゲーム中では最速クラスの部類に入る技だ。また、1段目がヒットすると、2段目まで連続ヒットするのだ。

ちなみに2段目は、掌底フックの他に、↗でエルボー、↘でローキックを出すことが可能だが、威力は掌底フックに劣ってしまう。

ここで使え!!

接近戦での牽制をはじめ、割りこみや反撃などに使っていく。ヒット時は2段目へつないでいくのがベストだが、ガードされると手痛い反撃を受けてしまうので、無理せず確定状況でのみ出していこう。

ローキック

ただのローキック。打撃技の中では掌底に次ぐ発生の早さを持つが、ガードされると反撃を受けやすいので、多用はできない。

ここで使え!!

低い姿勢からの攻撃を得意とするキャラ（暁丸やヒディング）に対して効果を発揮。狙いを定めて出していこう。

ハイキック

発生の早いヘビー攻撃だが、ガードされてしまうと反撃を受けやすい。

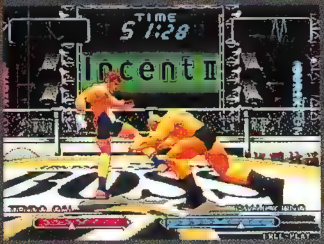
ここで使え!!

相手がスキの大きな技を見せたあとや、リバース後の追撃として使っていこう。どうでもいいことかもしれないけど、この技でフィニッシュをすると気持ちがイイのだ。

ミドルキック→バックトルネード

ミドルキックは、リーチが長く発生もそこそこ早いのがウリで、凱の主戦力ともいうべき技。そのあとのバックト

●ローキック



ローキックは、相手キャラによっては有効な技なのだ

●ハイキック



発生の早いヘビー攻撃。追撃や反撃に使うといい

●掌底→掌底フック



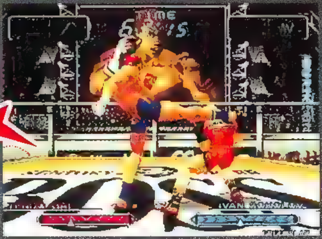


掌底フックへつないでダメージを奪っていこう

牽制、割りこみ、反撃に活躍する1段目。ヒット後は

●ミドルキック→バックトルネード





2段目でガードクラッシュをした図。確実に追撃していこう

牽制メインの技だけど、ガード弾き値も高い！

ルネードは、ミドルキックが相手に当たった時にのみ出すことができる技で、連続ヒットも望める。しかし、1段目を遠い位置で当ててしまうと、2段目が空振り（反撃確定）してしまうので注意すべし。

また、このコンビネーションはガード弾き値が高めなので、相手がガードクラッシュしそうなら、近寄ってから出してみるのも手だ（1段目と2段目の間に割りこまれてしまう恐れもあるけどね）。

ガードクラッシュ後の追撃には、このコンビネーションを決めるといいだろう。

ここで使え!!

1段目のみを、先端が当たるように出して牽制していくのがメイン。

近い間合いでスキの大きな技をガードした時などの反撃に使うのもいいだろう。

タックル

突進しつつ相手をつかむ投げ技（相手の姿勢が低い時は空振りしてしまう）。発生は遅いものの、突進するだけあってリーチはそれなりに長くなっている。また、この技が決まったあとは、ロック技であるアキレステンダンホールドへ派生するぞ。背後から決めた場合はスタンディングアキレステンダンホールドへ。

ここで使え!!

相手のパワーゲージを減らしたあとに、奇襲として使っていくといいのだ。でも、タックル返しを持つキャラへの使用は控えめにしたいっす。

ステップ→ニーアッパー

いわゆる跳び膝蹴り。発生はそれほど早くはなく、スキも大きいので、ガードor空振りしてしまうと反撃を受けてしまう。しかし、この技には秘密があり、カウンターヒット（対象はヘビーorテクニカル攻撃、投げ技、ショートダッシュなど）すると相手を気絶させてしまうのだ!!

ここで使え!!

相手が攻撃してくるのを読んで出すことになる。要はバクチということなのだ。いい加減でゴメンナサイ…。

ブリッジスウェー→ブリッジグラップ→ガイスパイダー

ブリッジグラップは、相手の上段攻撃（素手による攻撃）に対して有効な当て身属性の技。打撃技だけではなく、投げ技に対しても有効なので覚えておくといいのだ。

この技を決めたあとは、ガイスパイダーへ派生させて、確実にダメージを奪っていこう。また、ガイスパイダーを決めたあとは、基本的には五分の状態なのだが、相手の右腕による攻撃（一部例外あり）をブリッジグラップで取った場合は背後を取ることができる。もちろん追撃も可能だ（相手キャラによる）。

ここで使え!!

掌底を数発当てて反撃を誘った時や、相手の連携のクセを読んで狙ってみるといいだろう。しかし、狙いすぎても決まるものではないので、多用は厳禁といったところ。

●タックル

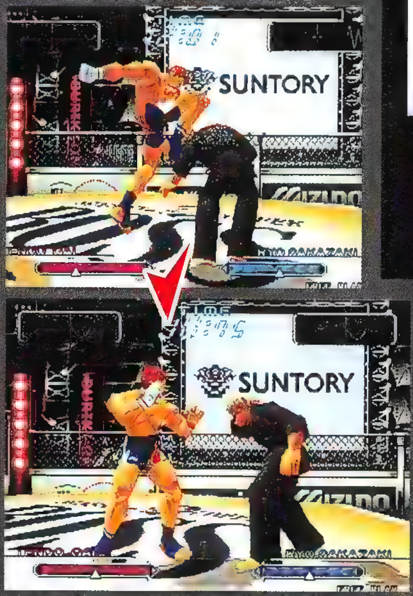


多少離れた位置からでもつかむことができる

ダウンを奪うと同時にダメージが入り、さらにロック技へつないでいくことができるのだ

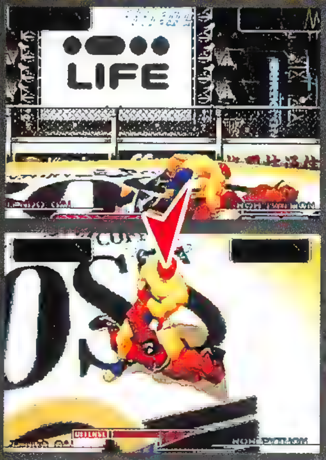
●ステップ→ニーアッパー

ニーアッパーがカウンターヒットすると…



相手はフラフラ。大技で追撃しちゃおう!!

●背後タックル→スタンディングアキレステンダンホールド



背後から決めた場合は

スタンディングアキレステンダンホールドが確定

●ブリッジスウェー→ブリッジグラップ→ガイスパイダー



上段パンチなどを取ることができるブリッジグラップ。このあとは

ガイスパイダーで腕をポキッ。そして

右腕を取った場合なら背後を取れるので追撃も可能なのだ

ハイスルー→スライダー

スライディング。しゃがんだ状態から技をくり出すので、上段への攻撃なら回避しつつヒットさせることが可能。しかし、スキは大きいのでガードされると手痛い反撃を受けてしまう。また、この技はダウン攻撃ではないが、起きあがろうとする相手に出しておくと、ヒットさせることができるので覚えておくといいだろう（超シビア）。

ここで使え!!

上段攻撃を多用してくる相手に対して狙ってみると効果的なのだ。ダウンを奪ったあとは、再度スライダーを出してみたり、ロック技のガイスクリューを狙ってみるといいだろう。

フロッグダウン→ガイドリラー

フロッグダウンは伏せの行動を取るので、下段以外の打撃や投げ技なら相手は空振りしてくれるのだ。この行動からは、跳びあがりつつ掌底を放つガイドリラーを出すことができ、さらに着地したあとにパッシングバイトへ派生させることができる。パッシングバイトは、技が出る前につぶされてしまうので、実用性は低いと思っていいでしょう。

ここで使え!!

上、中段の攻撃をメインにして闘ってくる相手に対して、フロッグダウンで回避しつつ、スキにガイドリラーを決めるといった使い方がある。しかし、相手が手を出していないのに伏せてしまうと、強制的に立ってしまった時や、ガイドリラーのスキに手痛い反撃を受けてしまうので注意！

浴びせ蹴り

発生が遅く、スキもかなり大きい。その分、威力は大きめなのだ。

ここで使え!!

ローリングソバット、バックナックルなどにもいえることなのだが、ニーアッパーがカウンターヒットしていた時が狙い目。普段はほとんどヒットすることのない技なので、ブチ当てるとかなり気持ちがイイのだ。

首相撲→各種派生技

接近時のみ出すことができる投げ技（タックルと同様、相手の状態が低い場合は空振りする）。

首相撲のあとは、色々な行動を取ることができる。ネックプル（引く）とネックプッシュ（押す）は、相手のゲージを減らす効果があるんだけど、投げ抜け可能になっている。しかしこの技さえ決まってしまえば、さらにゲージを減らすことができるので、倍ネックプル→ネックスロー or 倍ネックプッシュ→大外刈りをほぼ確実に決めることができるのだ。

ネックスローからは、さらにハードクロスへ派生するぞ。大外刈りを決めたあとは、アキレステンダンホールドで追撃することが可能なのだ。

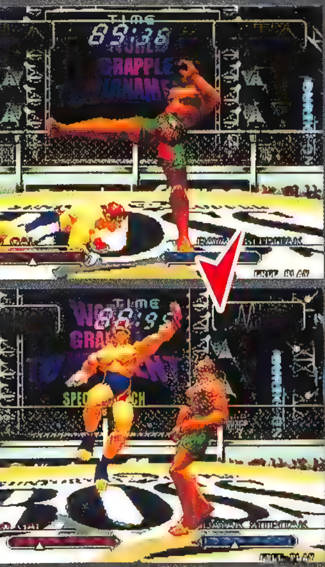
リバースは相手の背後を取る技。このあとは、ミドルキック、ハイキック、タックルなどで追撃するのが比較的安定している。

ここで使え!!

掌底を1~2発当てたあとに狙ってみたり、反撃に使ったりするのが有効なのだ。

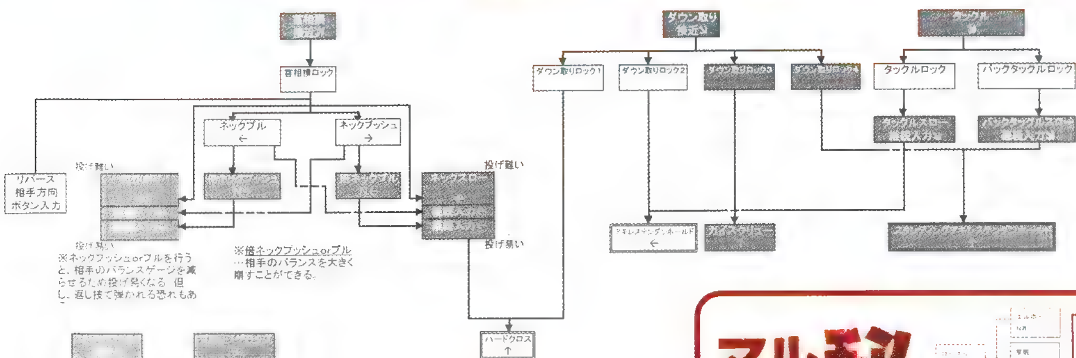
●フロッグダウン→ガイドリラー

相手の攻撃をうまく回避できたら‥



スキにガイドリラーを決めていこう

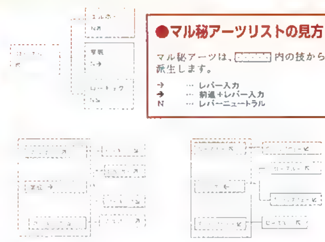
追加入力技&返し技発生ポイント流れ図



●打撃技流れ図の見方

- …通常打撃技
- …リアクション＆打撃攻撃以外の技
- …ロックにつながる技

マル秘アーツリスト



●マル秘アーツリストの見方

マル秘アーツは、[ ]内の技から派生します。

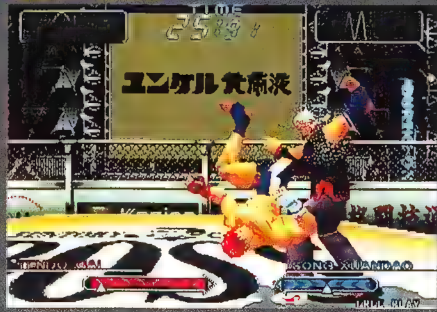
→ … レバー入力
➔ … 前進＋レバー入力
N … レバーニュートラル

●リバース



背後を取るリバース。このあとは確実にダメージを与えていこう

●浴びせ蹴り



ニーアッパー（カウンターヒット）からが狙い目なのだ

●ハイスルー→スライダー



ヒット後は、再度スライダーorガイスクリューで追撃したい

●首相撲→各種派生技



投げ技である首相撲。このあとは



ネックプル（プッシュ）で相手のゲージを減らし



倍ネックプッシュ（プル）でさらにゲージを減らすと簡単に投げることができる

アーツリスト解説

●コマンドの見方
→：レバー入力
➡：前進＋レバー入力
N：レバーニュートラル

●打撃技流れ図の見方
リスト内を参照。

●追加入力技＆発生ポイント流れ図の見方
リスト内を参照。

※「ロック」とあるものは、そこで相手キャラをロックすることを表しています。次の技の入力に失敗すると、技はそこで外れてしまいます。

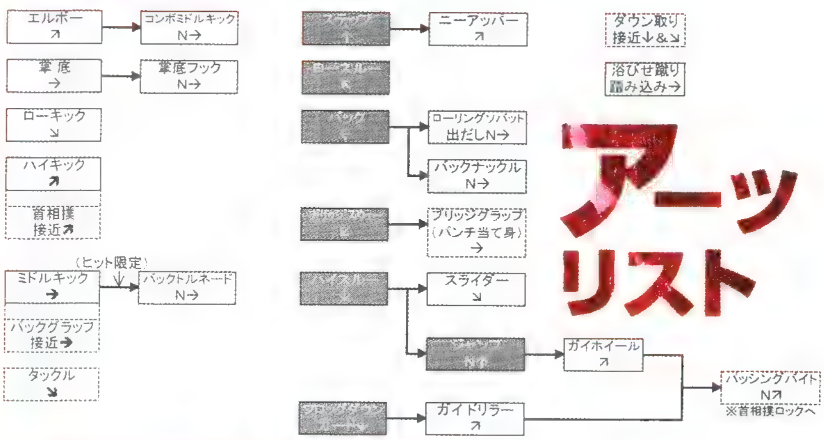
※「ダウン取りロック」は、相手の姿勢によって4つに分かれます。

	相手の姿勢	取る位置
ダウン取りロック1	仰向け	上半身
ダウン取りロック2	仰向け	下半身
ダウン取りロック3	うつ伏せ	上半身
ダウン取りロック4	うつ伏せ	下半身

※返し技について
　返し技が存在する場合は、技の受け手側が相手に組まれた瞬間に「後退ボタン」を押すことで、相手の攻めを回避することができます。キャラクターによっては、組まれた瞬間に特定のレバー操作を行うことで、独自の回避手段を持つキャラクターもいます。

アーツリスト

打撃技流れ図



●追加入力技&返し技発生ポイント流れ図の見方

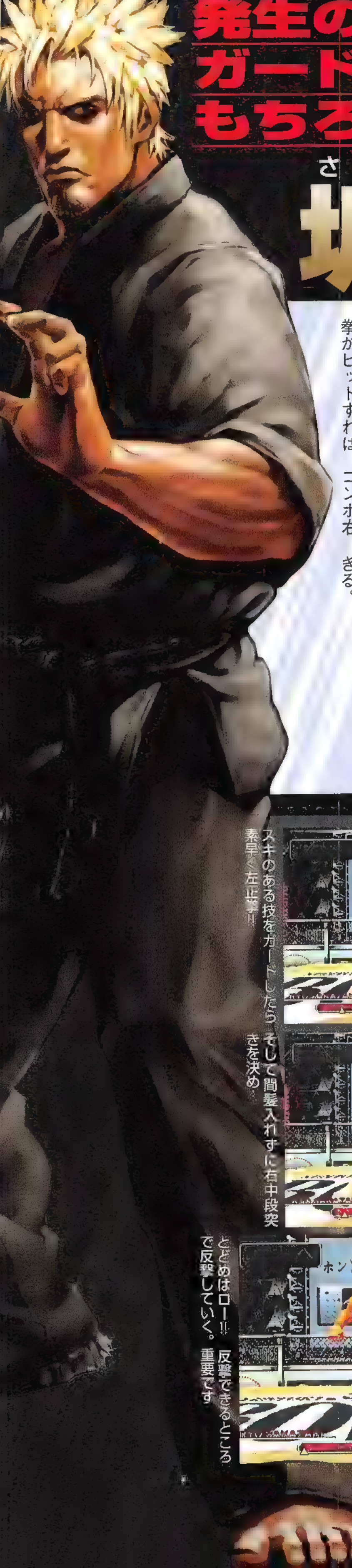
…返し技が存在する
…派生する返し技
…返し技が存在しない
…サブミッション

SAKAZAKI RYO

発生の早い技やガード弾きを狙える技が豊富！もちろん龍虎乱舞も!!

解析／ヒデ本条

坂崎（さかざき） リョウ



技解析

左サイドキック→コンボ右上段回し蹴り

発生の早い左サイドキックからはじまるコンビネーション。左サイドキックが決まれば、右上段回し蹴りまで連続ヒットする。

しかし、左サイドキック、右上段回し蹴りともにガードされると、技の硬直に発生の早い技で反撃されてしまう。右上段回し蹴りの先端を当てるように出していくことで、多少は反撃を受けづらくすることができるぞ。

ここで使え!!

おもにスキの大きな技をガードしたあとの反撃技として使っていきたい。右上段回し蹴りはかなりのリーチを持っているので、この技の先端を当てるように出していくのも悪くないぞ。

左正拳→コンボ右中段突き→コンボ右下段蹴り

発生の早い左正拳からはじまるコンビネーション。左正拳がヒットすれば、コンボ右下段蹴りまで連続ヒットするぞ。左正拳からは左サイドキックorスネ蹴り、コンボ右中段突きからはコンボ左上段回し蹴りに派生させることもできる。

コンボ左上段回し蹴りは、相手との距離が少しでも離れていると空振りしてしまうことが多いので、あまり使う必要はないと思われる。

ここで使え!!

近距離戦での牽制や、反撃に使っていこう。牽制に使う際は、左サイドキックorスネ蹴りへの派生をうまく使って、動きが短調にならないようにしよう。

スネ蹴り→コンボ右下段蹴り

相手の足元を攻めるコンビネーション。スネ蹴りがヒットするとそのままコンボ右下段蹴りも連続ヒットするが、ガードされた時のスキが大きいので多用はできないぞ。

スネ蹴りからは、左サイドキックに派生させることもできる。

●左正拳→コンボ右中段突き→コンボ右下段蹴り



スキのある技をガードしたら素早く左正拳!!

そして間髪入れずに右中段突きを決め

とどめはロー!! 反撃できるところで反撃していく。重要です

●左サイドキック→コンボ右上段回し蹴り



発生が早く、リーチも長い左サイドキックから

右上段回し蹴り!! シンプルだが破壊力は抜群だ

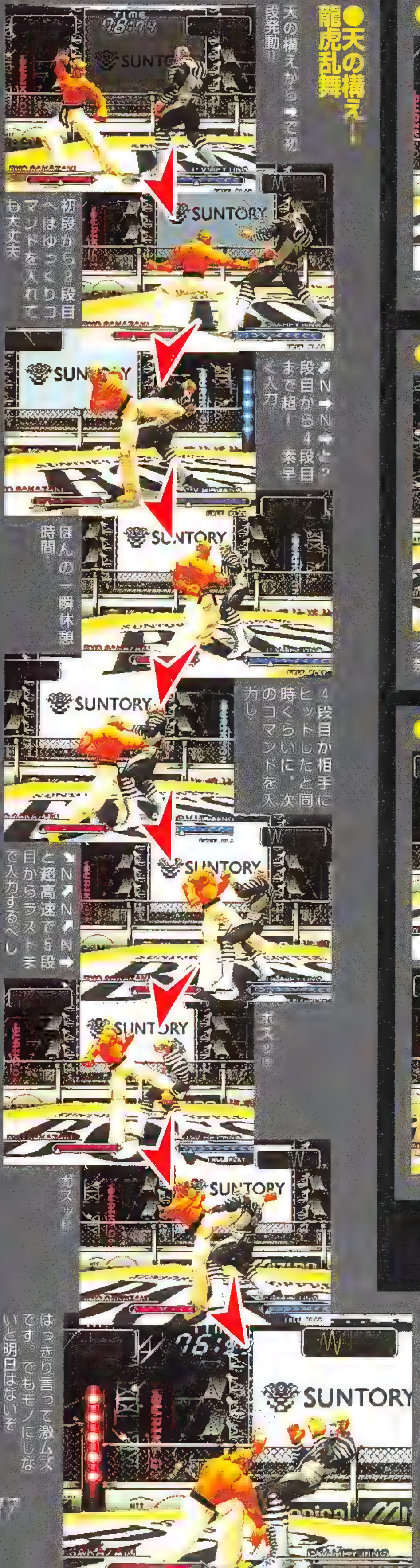
●スネ蹴り→コンボ右下段蹴り



姿勢の低くなる技を多用してくる相手には、下段をチクチク

そしてたまに右下段蹴りまで出すとヒットしやすいぞ

●天の構え→龍虎乱舞



天の構えから➡で初段発動!!

初段から2段目へはゆっくりコマンドを入れても大丈夫

↗N➡N➡と2段目から4段目まで超ー素早く入力

ほんの一瞬休憩時間

4段目が相手にヒットしたと同時くらいに、次のコマンドを入力し

↘N↗N↗N➡と超高速で5段目からラストまで入力するべし

ボスッ

ガスッ

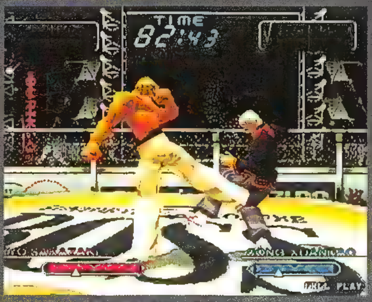
はっきり言って激ムズです。でもモノにしないと明日はないぞ

●右中段突き



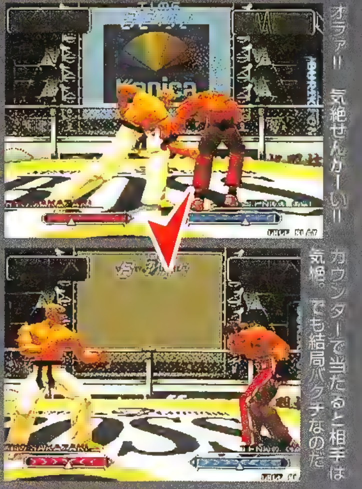
フンッ!! 中段突きで相手の技をつぶせ!!

●右下段蹴り



オラァ!! リーチの長い下段蹴り。でも多用は禁物

●天の構え→氷柱割り



オラァ!! 気絶せんかーい!!

カウンターで当たると相手は気絶。でも結局バクチなのだ

ここで使え!!

上体を低くして攻撃してくるキャラに有効なコンビネーション。スネ蹴りでチクチク攻めて、たまにコンボ右下段蹴りまで出していくといいぞ。

右中段突き

発生が早く、攻撃判定も強いが、ガードされてしまうと発生の早い技で反撃を受けてしまうので多用はできない。

ここで使え!!

左正拳や左サイドキックにまぜて、たまに使っていくといい。

この技は、ガードさせるのではなく、相手が出してきた技に当てるように使っていこう。

右下段蹴り

リーチの長い下段蹴り。ガードされると反撃を受けやすいので多用はできない。

ここで使え!!

前述のスネ蹴りからのコンビネーション同様、上体を低くして攻撃してくるキャラに有効な技。技の先端を当てるように出していこう。

ガードもしくは空振りしてしまうと発生の早い技で反撃されてしまうが、先端を当てるように出していけば、ガード後に間合いが離れるので反撃を受けづらくすることができる。

天の構え→氷柱割り

相手に向かって、気合いの入った手刀を叩きつける技。この技は、カウンターヒットすると相手を気絶させる効果がある。

ここで使え!!

龍虎乱舞を出すと見せかけて出してみたり、相手の技を読んで出していこう。

天の構え→龍虎乱舞

気合い右中段突きからはじまり、覇王翔吼拳で終わる怒濤の8段攻撃、龍虎乱舞!! 天の構えから始動技の気合い右中段突きを出さなくてはならないため、技の発生は早いとはいえないが、突進力とスピードは驚異的!! ガード弾き値も高く、破壊力もあるという素晴らしい技なのだ。

もちろん初めの気合い右中段突きがヒットすれば、最後の覇王翔吼拳まで連続ヒットするぞ。

ここで使え!!

おもに相手がガードクラッシュしそうな時や、遠距離からの移動手段として使っていこう。

移動手段として使う際は、3段目と4段目の乱右正拳突きか乱左正拳突きで止めるといい。多少スキはあるのだが、止めたのを見てから反撃をするのはほとんど無理だろう(たまに全段入力しておくと、的をしぼって反撃しようとしてきた相手に後半部分がヒットすることがあるぞ)。

初段の気合い中段突きから2段目の乱左後ろ上段回し蹴りへは、かなりディレイをかけることができる。かなり使えるので覚えておいてくれ。



オーバーアプローチ→虎煌拳

上体を少し後ろにそらしたあと、気合いの入った掌底を相手に叩きこむ技。リーチが短く、技の発生も早いとはいえないが、上体をそらしたあとに技をくり出すので、相手の上段攻撃をよけつつヒットさせることができる。

そして、この技の最大の魅力は、ガード弾き値が高いという点だ。ガードされてしまうと発生の早い技で反撃されてしまうが、先端をガードさせるように使っていけば、反撃を受けずらくすることができるぞ。

強の虎煌拳は、技の発生が遅い分リーチが少し長く、ヒットさせれば必ずダウンを奪うことができる。しかも、ガードさせれば相手は必ずガードクラッシュするため、反撃を受けることもない（残念ながら、ガードクラッシュした相手を追撃することはできない）。

当然、空振りしてしまった場合は超特大のスキが生じるので、リーチを把握し、空振りだけはしないように心がけよう。

ここで使え!!

オーバーアプローチ→虎煌拳は、単発での左サイドキック、左正拳、スネ蹴りから派生させることができる（残念ながら連続ヒットはしない）。派生させたオーバーアプローチからは弱虎煌拳しか出すことができないが、他のコンビネーションにまぜて素早く虎煌拳をくり出すことができるので、使い勝手はかなりいい。

左サイドキック、左正拳、



●オーバーアプローチ→虎煌拳

オーバーアプローチで上段攻撃を避けつつ

虎煌拳!? とはいってもただの掌底

アーツリスト

打撃技流れ図



スネ蹴りからのコンビネーションにまぜて使い、相手のガード耐久値をガリガリ減らしていくのが基本。パイソンのような、リーチが長く素早いパンチから大きな連続技を決めてくるような相手には、弱虎煌拳の使用は控えるように。

飛燕疾風脚

小さくジャンプして強烈な跳び蹴りを2発くり出す技。技の発生は早くはないが、虎煌拳同様この技もガード弾き値が高い。1段目、2段目ともにガードされると大きなスキができてしまう。2段目がヒットした時のみ、ダウンを奪うことができる。

ちなみに、この技の2段目で相手がガードクラッシュした場合は、左正拳からのコンビネーションで追撃することができるということを覚えておう（タイミングはちょっと難しいけどね）。

ここで使え!!

相手がガードクラッシュしそうな時に、遠距離から2段とも当てるように出してみるといい。もちろん、ガードクラッシュ後は追撃を狙おう。反応されやすいので、近距離では使わない方が無難。

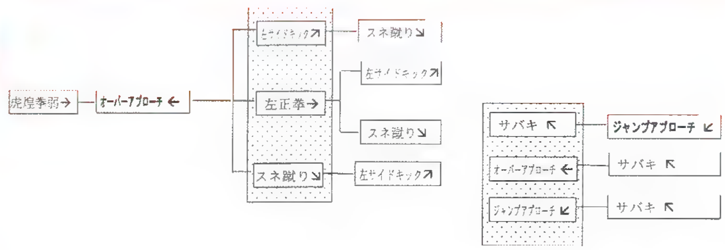


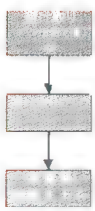
●飛燕疾風脚

飛燕疾風脚はガード弾き値が高い

ガードクラッシュ!! このあと左正拳で追撃を狙おう

マル秘アーツリスト





追加入力技&返し技発生ポイント流れ図



中間距離がマイポジション 近距離では拳砕きや首相撲を有効に使っていこう!

解析／ILPーケンちゃん

パヤック・シピタック

技解析

テッ・スィークルーン→レフト・テッ・スィークルーン

パヤックの主力となるアーツ。ミドルキックを2回くり出す技で、非常にリーチが長く、技の発生も早い方だ。テッ・スィークルーンが相手に当たらないと、レフト・テッ・スィークルーンは出ないようになっている。

足の先端を当てるようにして出せば、反撃は受けづらい。だが、空振りしてしまうと大きなスキができるので、注意しておこう。

ガードされた時は、レフト・テッ・スィークルーンまで出さないように注意したい。前進しながらミドルキックを出すので、距離が近づいてしまい、反撃を受けやすくなってしまうのだ。

このアーツは反撃にも使っていける。同じようなミドルキック系をガードした場合、発生が早いので反撃することができてしまうのだ。

パヤックは、テッ・スィークルーンがギリギリ届く距離で戦うのが一番いいポジションなので、その距離を維持して闘うように心がけていこう。

ここで使え!!

テッ・スィークルーンがギリギリ当たるような間合いで、牽制として使っていこう。他には、中間距離で相手の攻撃をガードした時の反撃技として使っていくといい。

ティー・ソーク・ラーン→ティー・ソーク・ポン

ひじで攻撃するアーツ。ガードされると、1段目で止めようが、2段目で止めようが反撃は受ける。発生もそれほど早くないので、かなり使いどころは難しいだろう。

ここで使え!!

近距離での反撃に使えるが、発生はあまり早くないので過信は禁物だ。

ティー・カウ・トロン→レフト・テッ・スィークルーン

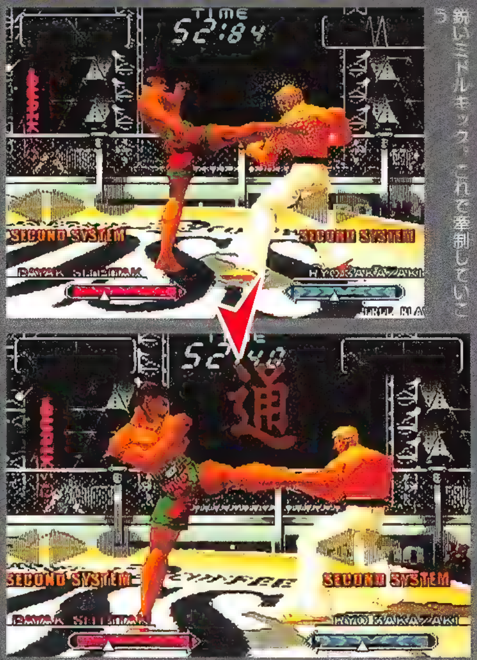
ひざからミドルキックにつなぐアーツ。パヤックの技の中ではもっとも発生が早い。しかしリーチが短いので、牽制には不向き。ガードされると反撃を受けるので、注意して使っていこう。

レフト・テッ・スィークルーンがヒットすると、間合いがパヤックの得意な距離になる。この間合いを維持して闘えば、主導権が握れるだろう。

ここで使え!!

近距離で相手の技をガードした時の反撃技として使っていく。リーチは短いが、ティー・ソーク・ラーンより発生が早いので、反撃にはこちらを使っていった方がいい。

●テッ・スィー・クルーン→レフト・テッ・スィークルーン



鋭いミドルキック。これで牽制していこう

2段目はあまり出さないように。特定のキャラに対しては圧倒的な強さを誇るけど

●ティー・ソーク・ラーン→ティー・ソーク・ポン



エルボォー!!三○ばりに強けりゃいいのに～

●ティー・カウ・トロン→レフト・テッ・スィークルーン

接近戦の打撃技としては一番使える技。膝から



ミドルキック。距離が離れていい感じ

●テツ・カン・コー



鋭いハイキック。1段目がかわされても、後ろ回し蹴り。引っかかってくれると気持ちいいです

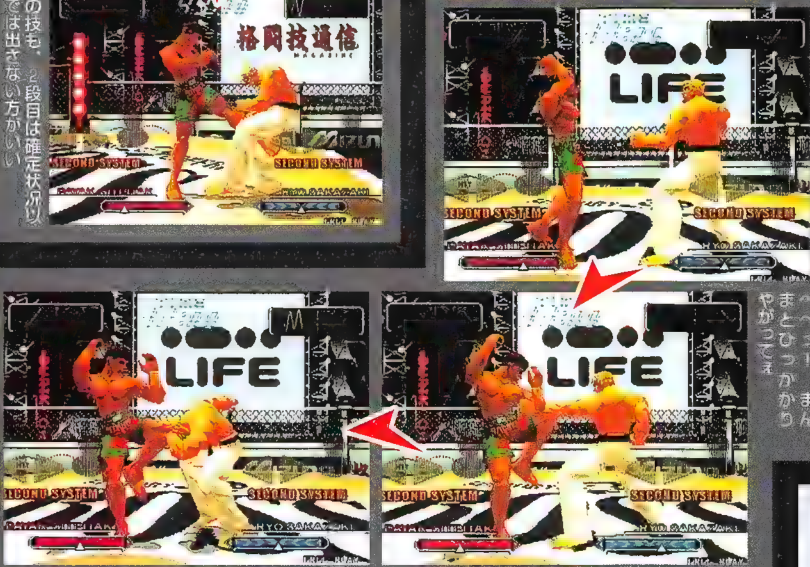
●テツ・ラーン→レフト・テツ・ラーン



鋭くスキのないローキック。この技も主戦力。牽制に大活躍だ

この技も、2段目は確定状況以外では出さない方がいい

●反り構え→挟み→拳砕き

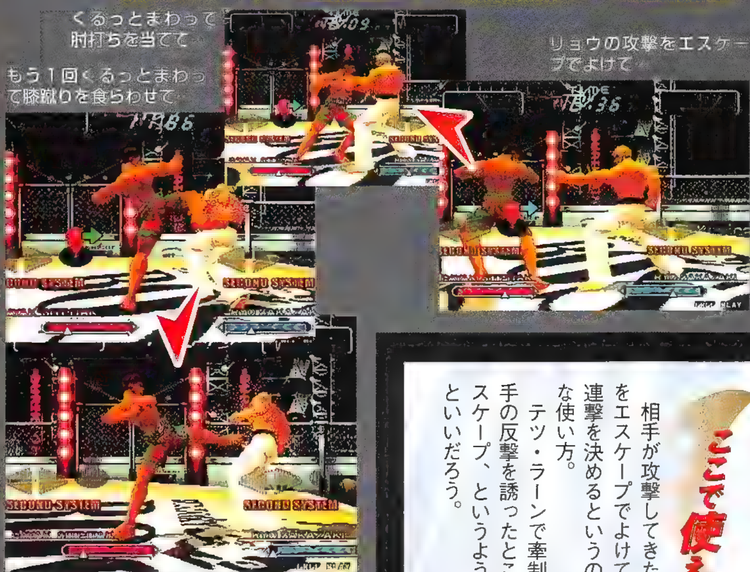


ほれほれ、攻撃してみろよぉ

へへっ！まんまとひっかかりやがってぇ

俺に近づこうなんて10年早いんだよ！

●エスケープ→回転連撃1→回転連撃2→回転連撃3

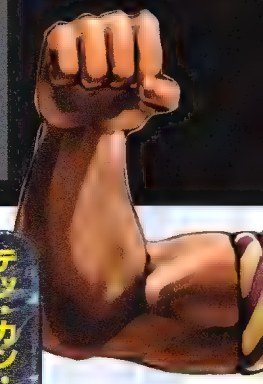


リョウの攻撃をエスケープでよけて

くるっとまわって肘打ちを当てて

もう1回くるっとまわって膝蹴りを食らわせて

とどめに中段回し蹴り！　こんなふうに使えたら上等



テツ・カン・コー

ハイキックを打つアーツ。空振りした時にレバーを↖に入れっぱなしにしておけば、後ろ回し蹴りが出る。

リーチがそこそこ長く、発生スピードも普通なので、中間距離では有効な技だろう。

ここで使え!!

普段は1段目だけ使っておき、ここぞという時に1段目を空振りして2段目をくり出す、というのが理想的。それ以外にも、中間距離での牽制技として重宝する。

テツ・ラーン→レフト・テツ・ラーン

ローキックを2回くり出すアーツ。ヘビー攻撃にしては技の発生が早く、リーチもあるので牽制に使っていける。

テツ・ラーンはガードされると反撃を受けてしまうが、つま先をかすめるように当てれば反撃を受けづらくなる。ガードされた時は、レフト・テツ・ラーンを出さないように気をつけよう。反撃を受けるのが確定してしまうぞ。

ここで使え!!

技が当たるギリギリの距離での牽制に使っていく。基本的にテツ・スィークルーンと同じ使い方をしていけばいい。テツ・スィークルーンよりも技の発生スピードが早いので、距離によってはこの技で反撃していこう。

反り構え→挟み→拳砕き

当て身系のアーツ。相手の攻撃をひじとひざではさみ、よろめかせることができる。取れるのは、中段のパンチとキックだ。

非常にタイミングが難しく、よろめかせたあとに追撃できるわけでもないが、決めたあとは距離が離れるので、パヤックの得意な距離に持ちこむことができる。

ここで使え!!

接近戦に持ちこまれた時に、距離を離すために使おう。ただし、相手の動きを読んで使う必要があるため、難易度はかなり高い。

エスケープ→回転連撃1→回転連撃2→回転連撃3

エスケープで半歩後ろに体を引いてから、3連撃を決めるアーツ。エスケープの出だしにレバー➡を入れてしまうと、回転肘打ちが出てしまう。エスケープを完了したあとに、レバー➡で回転連撃が出る。レバー➡を連打していれば3段すべて出せるだろう。ガードされてしまっても反撃は受けづらい。ただし、距離が少し離れた時に1段目が当たってしまうと、2段目以降を外してしまうことが多いので注意が必要だ。

ここで使え!!

相手が攻撃してきたところをエスケープでよけて、回転連撃を決めるというのがおもな使い方。

テツ・ラーンで牽制して相手の反撃を誘ったところでエスケープ、というように使うといいだろう。

足上げ構え→後ろ回し踵落とし

後ろ回し踵落としは、一撃で相手のガードをくずす効果がある。ガードをくずしたら、テツ・スィークルーン→レフト・テツ・スィークルーンで追撃することが可能。

ここで使え!!

相手の起きあがりに重ねたり、テツ・ラーンで牽制していて相手がガードしたところに使っていくと効果的だ。

決まったら追撃をキチンと入れて、確実にダメージを奪っていこう。

中腰溜め→カウ・ロイ→カウ・ロイ・コンボ

一度しゃがんでから、跳び膝蹴り、跳び蹴りというコンビネーションを決めるアーツ。中腰溜めの出だしにレバー入力してしまうと、カウ・ロイ・弱が出てしまう。

カウ・ロイ、カウ・ロイ・コンボともに、ガードされると反撃は確定。どちらかというと、カウ・ロイ・コンボの方が相手の反撃が軽くてすむことが多いので、ガードされてもカウ・ロイ・コンボまで出し切るようにしよう。

ここで使え!!

相手の上段攻撃をかわして決める、というのが理想的だが、相手の攻撃を読まなければならないので非常に難しい。

また、奇襲に使うというのもアリだろう。

首相撲→ゴッ・コー・ティー・カウ→カウ・ロイ・フィブシュ

相手をつかんで腹部に膝蹴りを連発する、投げ扱いの技。接近戦用の技がとぼしいパヤックにとっては、これほどありがたいものはない。

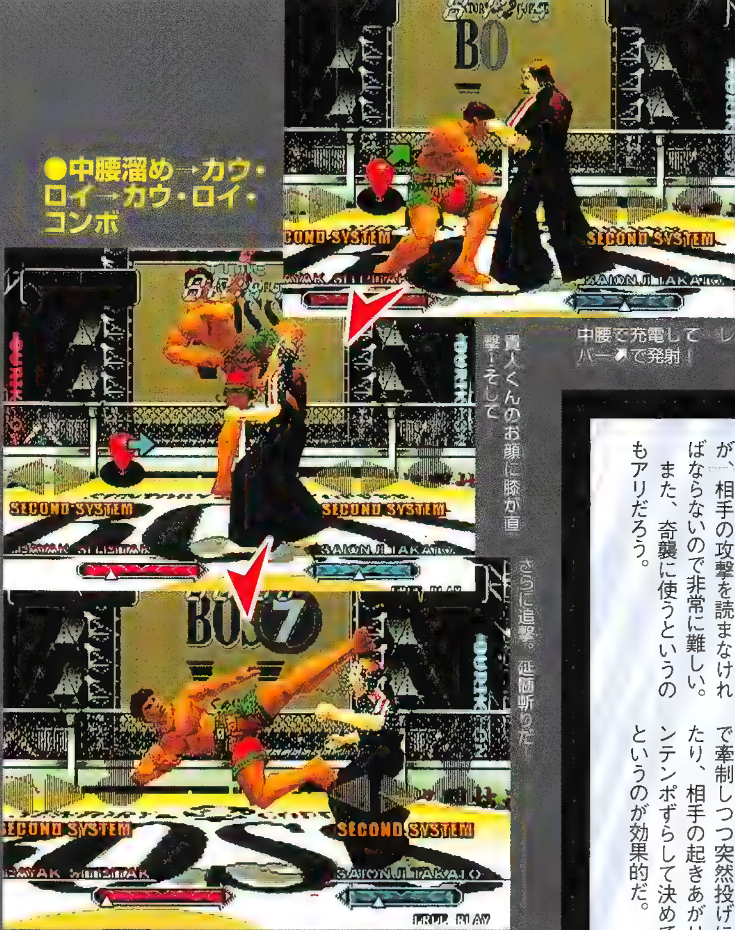
つかんだ瞬間に前進ボタンを押しっぱなしにして、レバー➡を連打すれば出しやすいだろう。

ここで使え!!

この技を決めたあとは（投げ回避されても）、相手との距離が離れるのは大きい。

近距離戦での反撃技として使っていくことになる。

その他には、テツ・ラーンで牽制しつつ突然投げにいったり、相手の起きあがりにワンテンポずらして決めていくというのが効果的だ。



●中腰溜め→カウ・ロイ→カウ・ロイ・コンボ

中腰で充電してレバー➚で発射！

貫人くんのお顔に膝が直撃！そして

さらに追撃。延髄斬りだ

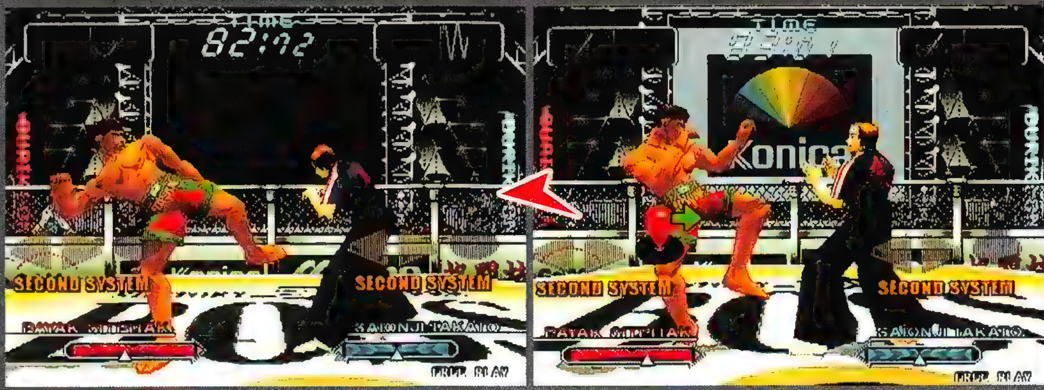
アーツリスト

打撃技流れ図

- ティー・ソーク・ラーン ↗ → ティー・ソーク・ボン N→
- ティー・カウ・トロン → → レフト・テツ・スィークルーン N→
- 牽制ティーブ ↘ → フェイク中段ティーブ N→
- テツ・カン・コー ➚ →（空振り限定）→ 後ろ回し蹴り 継続入力↗
- 首相撲 接近➚
- テツ・スィークルーン ➔ →（ヒット限定）→ レフト・テツ・スィークルーン N→
- テツ・ラーン ➘ → レフト・テツ・ラーン N↘
- 踏んづけ 接近↓&↘
- 突進肘打ち 踏み込み→
- 起き上がり下段蹴り 起き上がり↗
- [illegible] ↑
- [illegible] ↖ → 挟み（中段左右パンチ・キック当て身）→ → [illegible]
- [illegible] ← → 回転肘撃ち 出だしN→
- [illegible] ← → 回転連撃1 N→ → 回転連撃2 継続入力→ → 回転連撃3 N→
- [illegible] → 後ろ回し踵落とし N↗
- [illegible] → ティーブ →
- [illegible] → 踏み付けティーブ N↘
- [illegible] → カウ・ロイ・弱 出だし→&N↗
- [illegible] → カウ・ロイ・強 →&N↗ → カウ・ロイ・コンボ N→

●足上げ構え→後ろ回し踵落とし

ガードでかたまっている相手に対して



後ろ回し踵落としでガードをくずして追撃だ

●首相撲→ゴッ・コー・ティー・カウ→カウ・ロイ・フィニッシュ

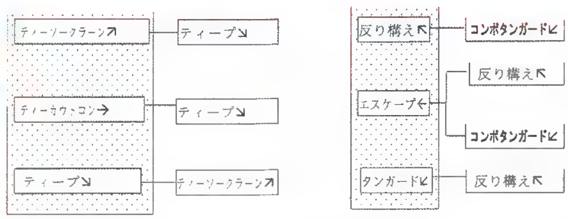


つかんだ瞬間にレバーを入れましょう

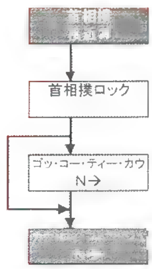
そうすれば膝蹴りをするので、あとは前進ボタンとレバー→

ほらこの通り、フィニッシュは膝蹴りだ

マル秘アーツリスト



追加入力技&返し技発生ポイント流れ図



とりあえず追い打ち！ メインは中段ヨプ→下段ヨプ→後ろ蹴り上げだ！

解析／飲み頃KING

徐竜誠（ソウヨンソン）



技解析

パンダルチャギ→ネリョチャギ

ネリョチャギは、パンダルチャギの攻撃判定が発生する前にコマンド入力することによって出せる技だ。

また、パンダルチャギが出る前に早めにレバーを放すと、少し足をあげただけで技がキャンセルされてしまう。牽制に使っていこう。

ここで使え!!

ネリョチャギは普段はダウンを奪えないものの、カウンターヒットすると相手は首を押さえてしばらく動けなくなり、そこに追撃が可能になる。追撃は1発当てた時点で相手は倒れてしまうので、ヘビー攻撃1発で安定だろう。

小技で相手の技を誘っておいてからカウンター狙いで出す、といった使い方をしていくといいかも。

中段ヨプチャチルギ→コンボ下段ヨプチャチルギ→コンボ後ろ蹴り上げ

竜誠の攻めの主力となってくる技。ヒットすれば最後まで連続で入る。発生も早く、リーチもそこそこ長いので、かなり頼れる技だ。

最初の中段ヨプチャチルギがガードされた場合、コンボ後ろ蹴り上げまで出してしまうとスキが大きくなるが、2発目のコンボ下段ヨプチャチルギで止めておけば、まず反撃は受けない。

また、中段ヨプチャチルギのあとにパンダルチャギへつないでも、スキが少なくてすむ。

ここで使え!!

中段ヨプチャチルギの発生が早いので、ガード後の反撃はもちろん、つなぎの遅いコンビネーションへの割りこみにも使える。

スキあらば、どんどん狙っていこう。

上段トルリョチャギ→コンボネリョチャギ

ハイキックのあとにそのままカカト落とし、というかすワ技。1段目がヒットすれば連続ヒットする。

上段トルリョチャギがガードされた場合も、コンボネリョチャギの出が遅めなので、相手が思わずガードを解いてしまったところにヒット、といったことも。

ここで使え!!

奇襲用の技として使っていける。ただ、あまりにしつこく出していると、さすがにバレてガード後に反撃を受けるので、たまに使っていくようにすれば好感度アップ。

また、コンボネリョチャギを出すタイミングは微妙に遅らせることも可能。

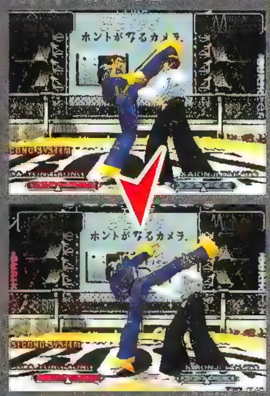


●中段ヨプチャチルギ→コンボ下段ヨプチャチルギ→コンボ後ろ蹴り上げ

中段ヨプチョチャルギ。このあとさらにコマンドを入力して

コンボ下段ヨプチャチルギに、さらにさらにー

コンボ後ろ蹴り上げでフィニッシュ。主力となるコンビネーションだ



●パンダルチャギ→ネリョチャギ

パンダルチャギ。この技が出る前にレバーを入れると…

ネリョチャギになっちゃう



●上段トルリョチャギ→コンボネリョチャギ

上段トルリョチャギ。このあと少し間をあけて…

コンボネリョチャギが出る。引っかけに使えるぞ

●クイックチェンジ→飛びカカト落とし

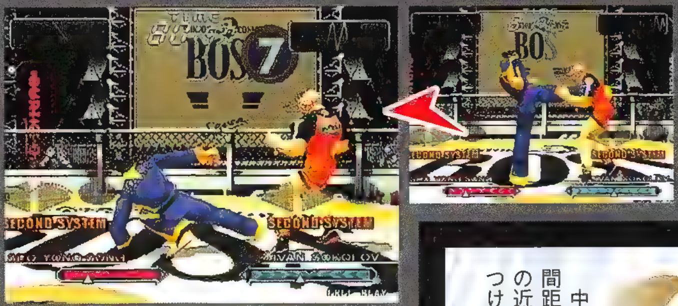


飛びカカト落とし。これはガードされても

ほんっ…ってな感じで、1発でクラッシュ確定

●中段トルリョチャギ→コンボ屈み蹴り

中段トルリョチャギ。さらにここから



コンボ屈み蹴りへ。足長あい

●クイックチェンジ→ティミヨ・パンデ・トルリョチャギ→コンボティミヨ・パンデ・トルリョチャギ

クイックチェンジ。足の位置を入れ替えようとする瞬間にぃ…

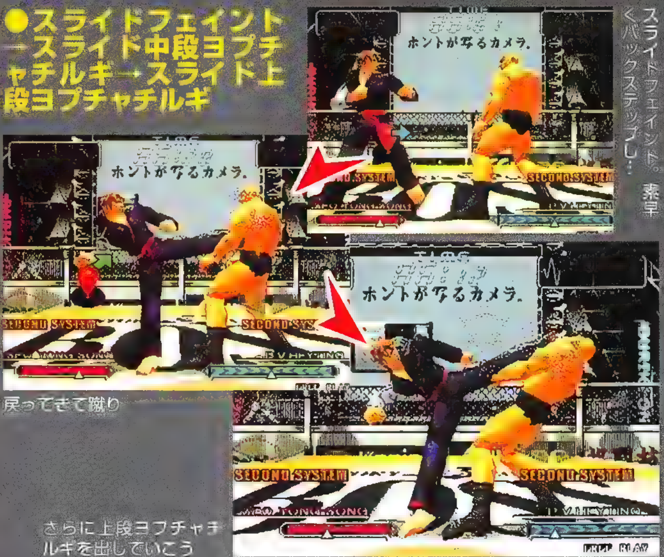


ティミヨ・パンデ・トルリョチャギを出そう。んで、ヒットしたようだったら

コンボティミヨ・パンデ・トルリョチャギへとつないでいこう

●スライドフェイント→スライド中段ヨプチャチルギ→スライド上段ヨプチャチルギ

スライドフェイント。素早くバックステップし…



戻ってきて蹴り

さらに上段ヨプチャチルギを出していこう

中段トルリョチャギ→コンボ屈み蹴り

中段トルリョチャギは、出は微妙に遅いがリーチがあるのでがんがん使っていける。

ここで使え!!

中段トルリョチャルギは中間距離向けの技。あまり相手の近くで出さないように気をつけよう。

クイックチェンジ→ティミヨ・パンデ・トルリョチャギ→コンボティミヨ・パンデ・トルリョチャギ

ティミヨ・パンデ・トルリョチャギ→コンボティミヨ・パンデ・トルリョチャギは、飢狼WAのキムの空砂塵のような技。間合いが離れていると、1段目がヒットしても2段目が空振りしてしまう。当然、そのあとは反撃確定なので、かなり使いづらい。

ここで使え!!

反応されやすいので、間合いが離れていないとまずつぶされてしまう。使う場面はそう多くないが、たまに出してみる分にはおっけえ。

クイックチェンジ→飛びカカト落とし

カカト落としだけにリーチがないが、1発でガードクラッシュに持っていけるのが魅力。ただ、発生が遅く、無防備になる時間が長いので多用するのはさけるように。

ここで使え!!

膠着(こうちゃく)状態をどうにかするための技と考えてしまっておっけえ。

ガードクラッシュさせれば、相手はそのあとの追撃を警戒してガードをかためがちになる。そこを一気にラッシュで攻めきろう。

スライドフェイント→スライド中段ヨプチャチルギ→スライド上段ヨプチャチルギ

スライドフェイントは素早く後ろにステップする。そのあとに何もしなくても元の位置に戻ってくるので、打撃技を回避するよりも、おもに相手が投げ技を狙ってきたところに出していくとかなりいやらしい。

スライド中段ヨプチャチルギは前に進みながらの移動蹴りだが、後ろステップした状態から出すので、相手を引きつけてからでないと空振りしてしまうので注意。

ここで使え!!

相手を引きつけてからでないと当たらないのだが、逆に密着してしまうと後ろステップする瞬間に殴られてしまうので、ある程度相手の動きを読んで使っていくとかっこいい。

屈み→屈み蹴り

素早くしゃがんで蹴りを出す。リーチこそないものの、スキもほとんどなく、発生がとても早いのがなんかかいい感じ。

ここで使え!!

接近戦での奇襲にもってこいの技。ただ、リーチが思ったより短いので、かなり引きつけて出す必要アリ。

屈み→屈み回し蹴り

俗にいう足払い。発生は遅いものの、リーチはなかなかのもの。ガードされても間合いが離れるため、間合いが近すぎなければ反撃を受けることもなし。

ここで使え!!

技が当たるギリギリの間合いで使っていくのが吉。その場合はガードされてもまず反撃は受けない。

追い打ち

相手を踏みつけるようなこの追い打ちは、その異様に早いスピードゆえ、場合によっては2発以上連続で入れることも可能。ただ、位置によってはヒットしないこともあるので注意。

ここで使え!!

ダウンを奪ったらほぼ確実に決めることができる、すごいやつ。多少間合いが離れていても、ダッシュで近寄ってからで間に合ってしまうのがなんともねこまっぷたつ。

前宙ジャンプ→胴回し回転蹴り

空中高く舞いあがり、くるりと回転して蹴りをくり出す。ヒットさせればダウンを奪うことができる。

また、近距離で相手がガードしている時に出すと、ほとんどのキャラに対して裏まわり攻撃になる（裏まわりはガードできない）。

ここで使え!!

胴回し回転蹴りを出すときは、もちろん裏まわりを狙っていきたい。ただ、相手はそうそう接近を許してはくれない（はず）。

そこで、飛びカカト落としでいったん様子を見てから狙ってみたり、下段ヨプチャチルギのあとにいきなり出してみるなど、いったん相手をかたまらせておいてから出していくといいだろう。

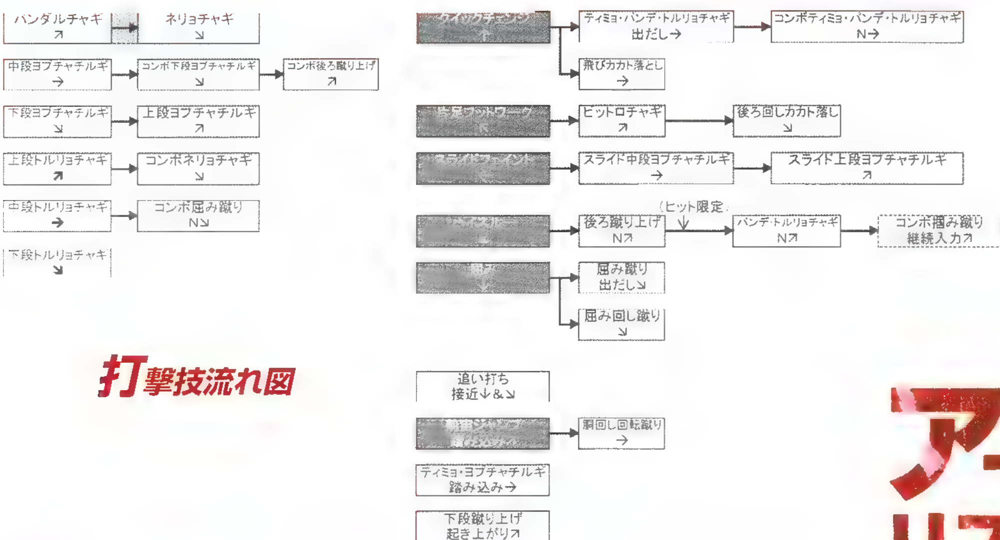
●屈み→屈み蹴り



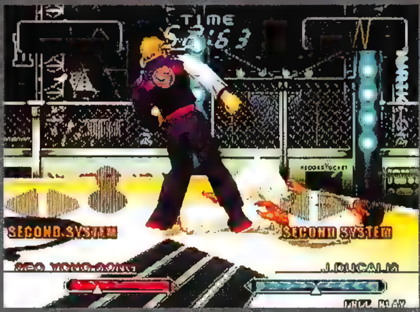
下にレバーを入れたらすぐに前に入力すると屈み蹴り発進！ 早いけど短いのがさみしい

アーツリスト

打撃技流れ図

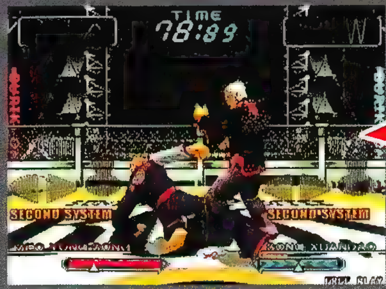


●追い打ち



追い打ち。ものすごく早いんですけど

●屈み→屈み回し蹴り





同じく屈み。今度はこれくらいしゃがんでからレバーを前に入力すると

屈み回し蹴りになる。ダウンを奪えるぞ

●前宙ジャンプ→胴回し回転蹴り



相手がガードしてる時に、ほぼ密着状態で前宙ジャンプ



胴回し回転蹴りで裏まわり。ガード不能なのがずるい

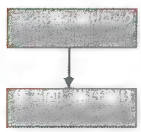
マル秘アーツリスト

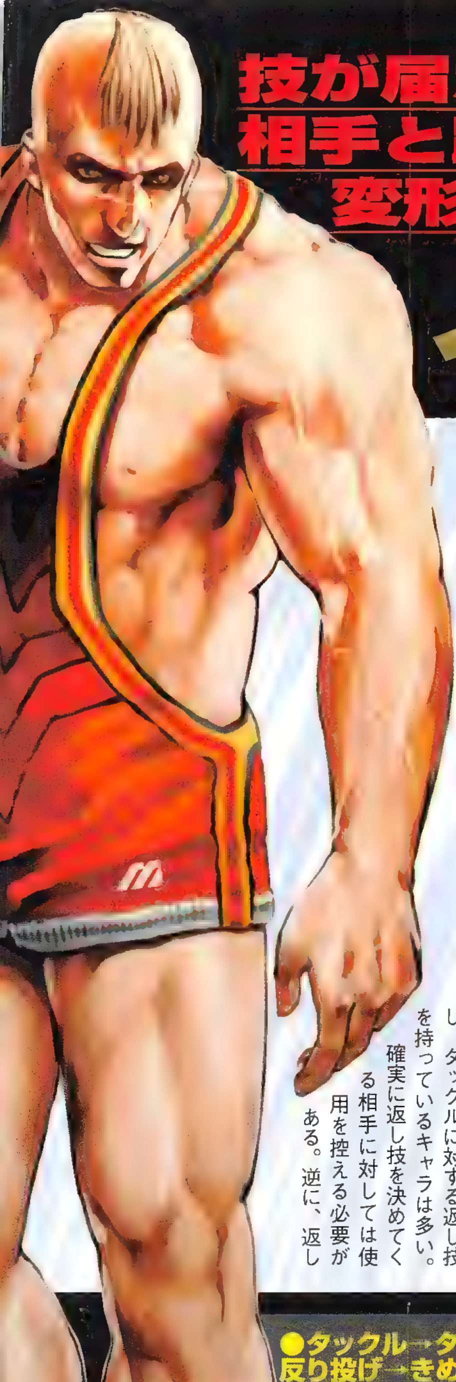
中段ヨプチャチルギ → ― パンダルチャギ ↗

片足フットワーク ↖ ― ハイスルー ↙

ハイスルー ↙ ― コンボ片足フットワーク ↖

追加入力技&返し技発生ポイント流れ図





技が届かないくらい相手と距離が離れたら変形タックルで奇襲だ！

解析／DSP－たろりん

IVAN SOKOLOV
イワン・ソコロフ

技解析

頭取り→がぶり→引き落とし→トルコ刈り→きめ反り投げ

頭取りは、発生が早い投げ技。リーチが短いのが難点だが、近距離で使うには申し分のない性能といえる。

次のがぶりは、相手の体を下に押しつける技。相手のパワーバランスゲージを大幅に減らす効果がある。

引き落としは、がぶりの状態からそのまま相手の体を地面に叩きつける技。この技、およびもう1つの派生技であるがぶり返しは、相手のパワーバランスゲージの残りが多いと決まらないことがある。しかし、引き落とし（あるいはがぶり返し）まで決まってしまえば、以後の投げはすべて返し技が存在しないため、確実に大ダメージを与えることができる。

ちなみに、頭取りが空振りした時に➘を入力すると、足払いを出すことができる（コンビネーション）。頭取りよりも足払いの方がリーチが長いので、空振りのスキをフォローすることができるぞ。一方、頭取りが決まった場合は、➘でがぶりを出すことができる。よって、頭取りを出したあとは、とりあえず➘を入力すればOK。

ここで使え!!

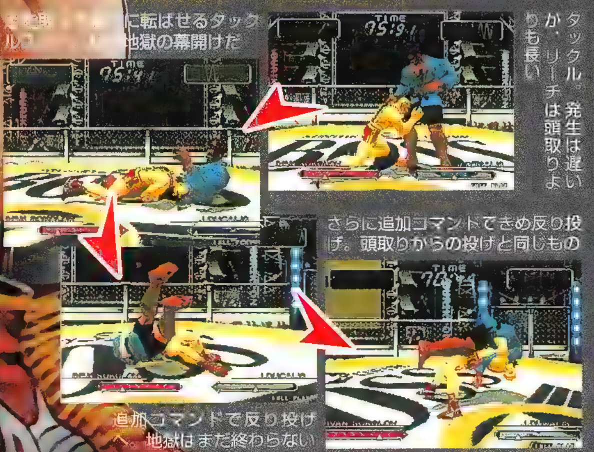
ソコロフは打撃技をほとんど持っていないので、近距離で自分から攻撃を仕かけるならば、おもにこの技を使うことになる。ただし、投げ回避が可能なので、投げ回避に集中している相手には、他の技もまぜる必要がある。

タックル→タックルスロー→反り投げ→きめ反り投げ

タックルは、低い姿勢で相手に向かって突進し足を取るという、格闘技の世界ではおなじみの技。次のタックルスローは相手を引き倒す技。反り投げときめ反り投げは、倒した相手をつかんで次々と投げを決めていく技。

ここで使え!!

この技は頭取りよりも発生が遅いものの、リーチが長いので、少し離れた間合いからでも相手をつかめるという利点がある。投げ回避もできないので、なかなか有効。ただし、タックルに対する返し技を持っているキャラは多い。確実に返し技を決めてくる相手に対しては使用を控える必要がある。逆に、返し



●タックル→タックルスロー→反り投げ→きめ反り投げ

タックル。発生は遅いが、リーチは頭取りよりも長い

…に転ばせるタックル…地獄の幕開けだ

追加コマンドで反り投げへ。地獄はまだ終わらない

さらに追加コマンドできめ反り投げ。頭取りからの投げと同じもの



●頭取り→がぶり→引き落とし→トルコ刈り→きめ反り投げ

頭取りは、ソコロフの技の中で最も発生が早い。近距離での主力だ

相手の体を下に押しつけるがぶり。ゲージを減らす効果もある

引き落とし。相手のゲージ量によっては決まらないことも

トルコ刈り。引き落としでダウンさせた相手を投げるもの

さらに追加コマンドを入力すればきめ反り投げへ。威力は絶大

技を持っていないキャラに対しては、この技を主体として攻めていくといいだろう。

足払い→頭取り

足払いは、相手の足元を攻撃する、リーチの短いキック。ここからコンビネーションとして頭取りを出すことができる。足払いが相手に触れれば（ヒット、ガードにかかわらず）、次の頭取りもほぼ確実に決まる。打撃で割りこむのは不可能だし、移動やリアクションで回避するのもまず無理だろう。

ここで使え!!

足払い自体がリーチも短く、発生もそれほど早くない技なので、やや使いにくい。投げ技を警戒している相手に対して、アクセントとしてたまにまぜる程度の使い方がせいぜい。

ここからの頭取りも、出したり出さなかったりして、相手に投げ回避のマトをしぼらせないようにすること。

変形タックル→変形タックルスロー→反り投げ→きめ反り投げ

変形タックルは、基本的にはタックルと同じなのだが、発生が遅い代わりに、突進距離が非常に長いという特徴がある。

ここで使え!!

お互いの技が届かないくらいの距離からでも相手をつかめるので、奇襲に使いたいところ。しかし発生が遅いため、つぶされたり、反応して後ろダッシュでかわされる可能性も高い。多用は禁物。

下段飛びつき→レッグシザース→アキレスホールド

下段飛びつきは、突進しながら相手の下半身を両足ではさみこむ技。リーチは比較的長く、発生もそこそこ早い。レッグシザースはそのまま相手を倒す、いわゆるカニばさみ。アキレスホールドはその名の通り、相手のアキレス腱を極める間接技。

下段飛びつきは投げ回避可能だが、そのあとのレッグシザースとアキレスホールドには返し技が存在しないので、最初に投げ回避されなければ、確実にダメージを与えられる。

ここで使え!!

投げを決めたいけど頭取りは届かない、という距離で狙うことになる。ただし、リーチはホントに『頭取りよりは長い』といった程度なので、過信しないこと。

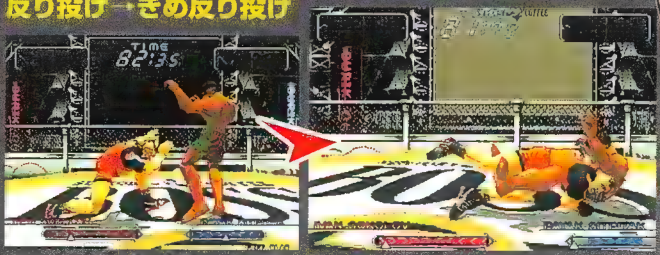
●足払い→頭取り

数少ない打撃技の1つ、足払い。リーチはかなり短いが



コンビネーションで頭取りにつなぐことができる。強烈！

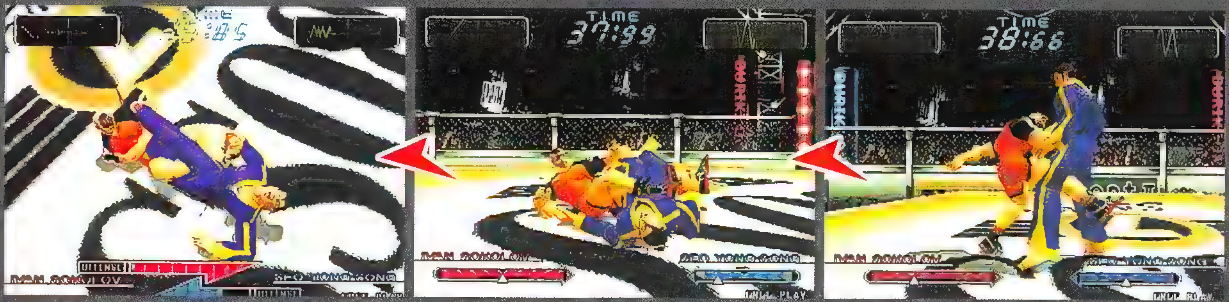
●変形タックル→変形タックルスロー→反り投げ→きめ反り投げ



変形タックル。タックルよりも移動距離が長く、発生が遅い

て、変形タックルスロー。ここからの追加技はタックルと同じ

●下段飛びつき→レッグシザース→アキレスホールド



相手の足にこちらの足をからめる下段跳びつき。リーチはそこそこ

追加技のレッグシザース。いわゆるカニ挟み。返し技はない

追加技は相手の足首を極める間接技、アキレスホールド



引き溜め(orバーウィン)→片足タックル→回りこみ片足タックルスロー→アンクルホールド

片足タックルは、相手の片足だけを取るタックル（そのまま）。以下、相手を引き倒し間接技に移行する。発生はあまり早くないが、リーチがかなり長いので決まりやすい。姿勢が低いので、相手の上、中段攻撃をくぐることも可能だ。

投げ回避不能、返し技も存在しないという点も優れている。その代わり、空振り時のスキはかなり大きい。

片足タックルの予備動作の2種類のリアクションを解説しよう。引き溜めは、腰を落として姿勢を低くするが、相手の攻撃をよける効果はあまりない。

一方のバーウィンは地面に伏せる技で、相手の上段、中段技や投げ技を食らわなくなるという特徴がある。

ここで使え!!

引き溜めはバーウィンよりも素早いものの、相手の技を回避する効果はほとんどないので、使う必要はない。

一方のバーウィンは、下段技以外はほとんど食らわないという高性能ぶり。相手の牽制技をバーウィンでかわし、硬直中の相手を片足タックルでつかむ、という使い方が理想だ。片足タックルのリーチはかなり長いので、中間距離からでも充分狙っていくことができるぞ。

いなし→いなしつかみ→いなし回り込み

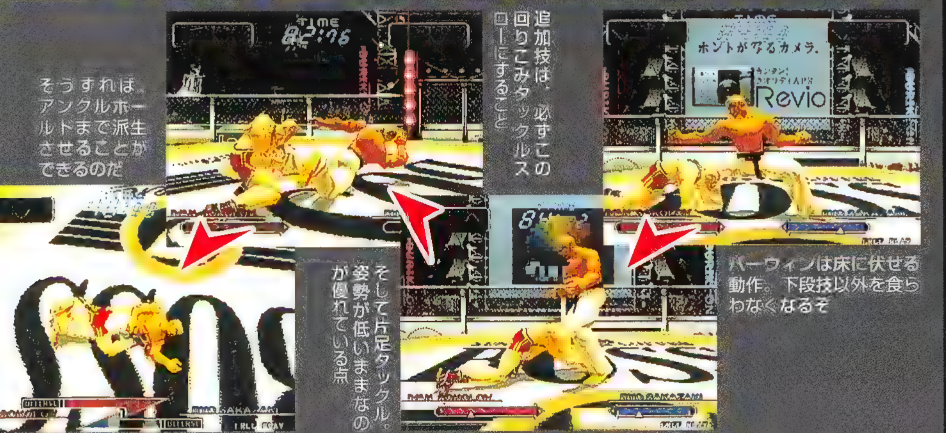
いなしは、上体を後ろにそらせる動作。このモーション中は、上・中段攻撃が当たりにくくなる。上半身をつかむタイプの投げ技も食らわなくなる。

派生技であるいなしつかみは、相手のパンチ攻撃や投げ技を当て身する技。当て身に成功すると、自動的にいなし回り込みが発生し、相手の背後を取ることができる。このあとは、確定する攻撃はないが、ローキックやタックルを狙うと回避されにくい。

ここで使え!!

投げ技を回避および当て身できるというのが、この技の利点。相手が投げを狙ってくるのが読めた場合に使うとよい。技の性質上、タックル系の技などは食らってしまうのだが、ソコロフはタックルに対する返し技を持っているので問題はない。

引き溜め(orバーウィン)→片足タックル→回りこみ片足タックルスロー→アンクルホールド



バーウィンは床に伏せる動作。下段技以外を食らわなくなるぞ

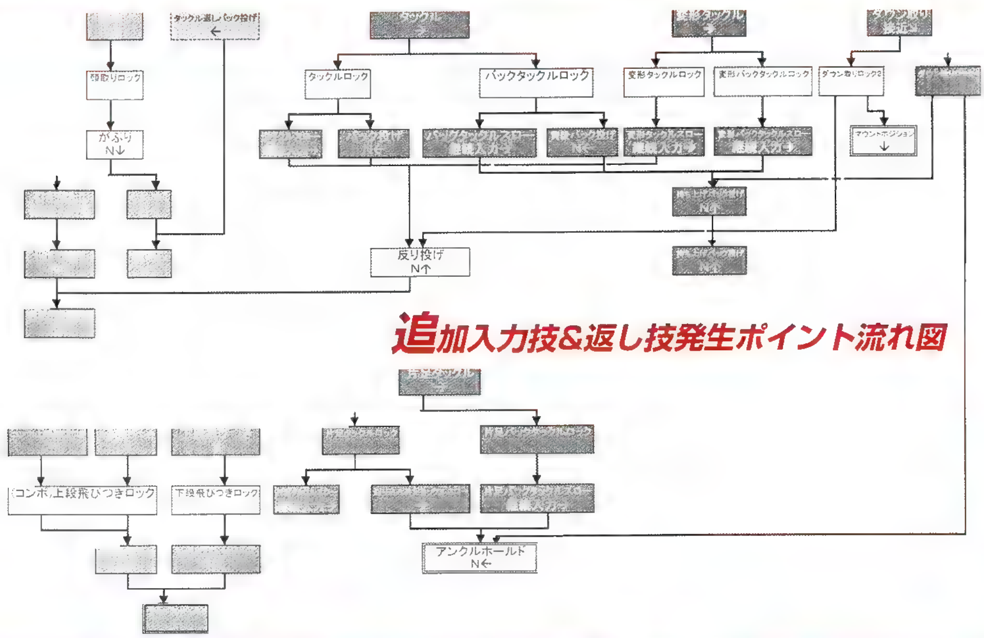
追加技は、必ずこの回りこみタックルスローにすること

そして片足タックル。姿勢が低いままなのが優れている点

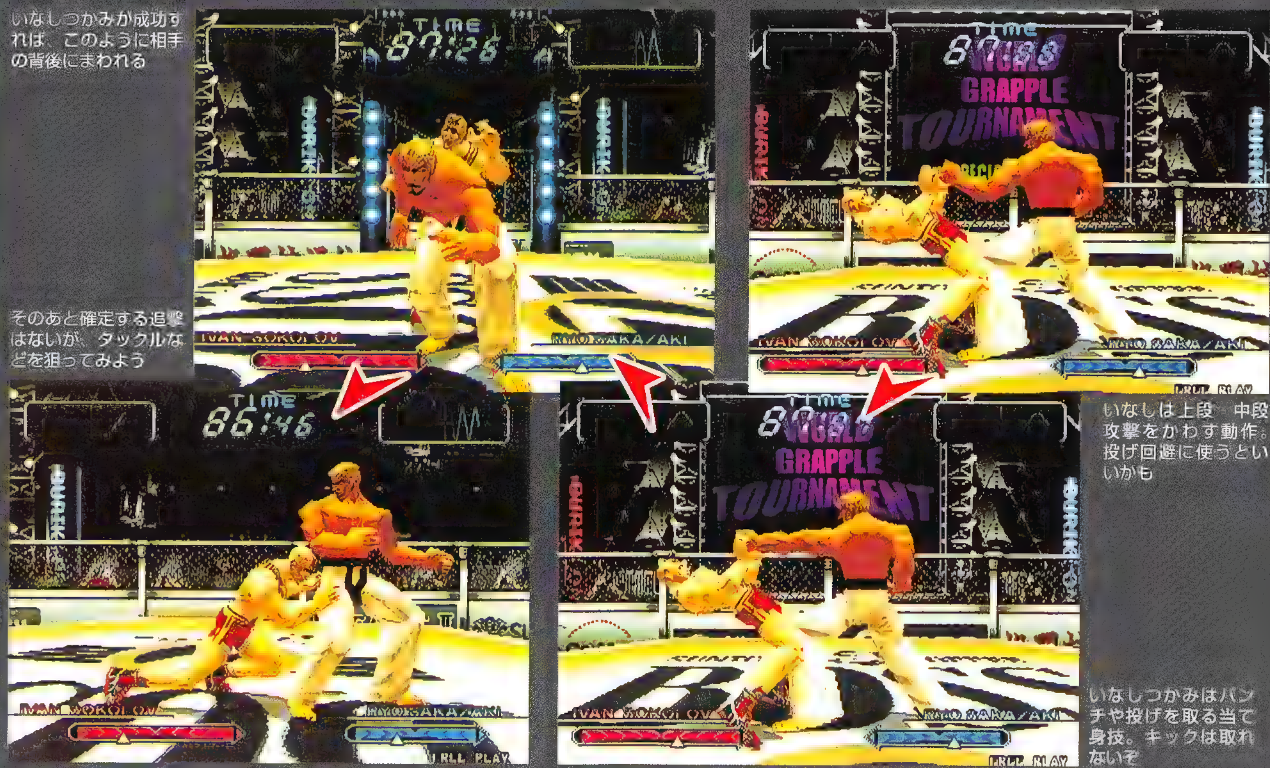
そうすれば、アンクルホールドまで派生させることができるのだ

アーツリスト

追加入力技&返し技発生ポイント流れ図



●いなし・いなしつかみ→いなし回り込み



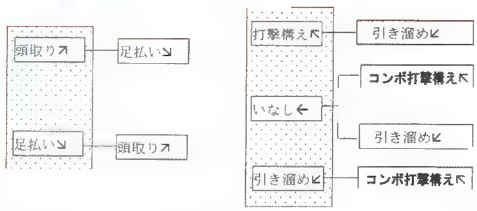
いなしつかみが成功すれば、このように相手の背後にまわれる

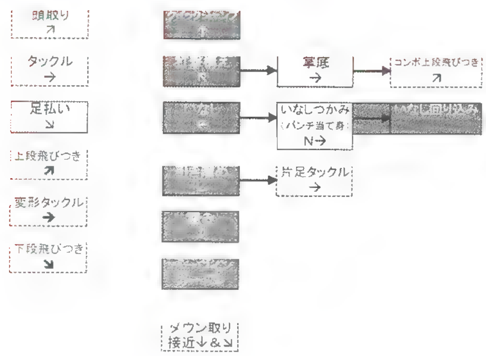
そのあと確定する追撃はないが、タックルなどを狙ってみよう

いなしは上段、中段攻撃をかわす動作。投げ回避に使うといいかも

いなしつかみはパンチや投げを取る当て身技。キックは取れないぞ

マル秘アーツリスト





打撃技流れ図

ケンカ張り手はガード不能!! 突っ張りや裏・ぶちかましなど スピードの早い技もあるぞ!



暁丸（あかつきまる）

解析／飲み頃KING

技解析

突っ張り

突っ張りは発生が早くリーチも長いので、打撃戦での主力となってくる技。ただ、技が出たあとのスキはけっこう大きめ。ヒットさせれば何の問題もないが、ガードされると反撃確定なので、あまり近距離ではばしばしと出しすぎないようにしよう。

ここで使え!!

試合開始直後や、リングアウト後の仕切り直し直後などにいきなり出していくと効果的。また、技を出した時に少し前進するので、技が当たったらすでに投げ間合いに入っているということを覚えておこう。相手が何もしてこないようであれば、すぐに投げにいってもいい。

差し→寄りor出し→倍出しor倍寄り→すくい投げor外掛け

差しは重要な技の一つ。間合いはそこそこ広く、発生も早い。差しロック後は寄りと出しを使って相手を揺さぶり、ゲージを充分に減らしてから投げにいくようにすれば、ほぼ確実に投げることができる。

ここで使え!!

相手の技と技の隙間に割りこんでいけるのが強い。ただ、ほぼ連打状態で技を出されているとさすがに無理なので、そこはガードしてひたすら耐え、連打モードを止めた瞬間を狙っていくようにしよう。投げ間合いの広さを利用して、ギリギリの間合いからいきなり出していくのも効果的。

仕切り→かち上げ

いったん姿勢を低くしてから技を出すので、相手の技をよけつつ攻撃することも可能。ガードされると反撃確定なのが痛い。

ここで使え!!

相手のスキをぬって出していくと効果的。移動しながら出せるのも強い。

●差し→寄りor出し→倍出しor倍寄り→すくい投げor外掛け



差しで相手をつかんだら…

寄りさ…相手を揺…すくい投げ

外掛けに持っていこう

●仕切り→かち上げ



仕切りで姿勢を低くして

かち上げと。ふしっとな

●突っ張り



突っ張り。出が早く、リーチも長いぞ

仕切り→双手突き

かち上げや双手突きはヒットしても相手はダウンしないので、ラッシュをかけたい時に使うといいかも。

ここで使え!!

使い方はかち上げと一緒。ただ、こちらの方はリーチが若干長め。スキの大きさもあまり変わらないので、どうせなら長い方を使っちゃえ。

仕切り→双差し

双差しは移動距離の伸びた差し。かなりの距離を移動し、そしてつかむ。相手のゲージがよほど減っていないと振りほどかれてしまうのが難点。

ここで使え!!

かち上げor双手突きと双差しの2択を使っていくと効果的。双差しが振りほどかれたら、さらに差しで追いかけていくようにすると、かなりいやらしさ大爆発。

仁王踏み

相手がダウンしている時の追い打ち技。1発が遅いので、ヘタに空振りすると反撃確定。どっかに連れてかれるので注意しよう。

ここで使え!!

使いどころはすくい投げや外掛けのあと。それ以外の技でダウンさせた時に使うのは、常に危険が伴うので使わない方が吉。

仁王立ち→引き込み→さばおり→落とし

発生までの時間は遅いものの、間合いはかなり広い。また、さば折りから落としまでは確定なので、必ず最後まで入れるように。

ここで使え!!

おもに狙っていくのは、相手のスキの大きな技をガードしたあと。威力が大きいので、狙える場面では確実につかんでいくようにしよう。



●足払い→頭取り



やはり仕切りから…

双手突き。こちらの方がリーチが長め

●仕切り→双差し



この仕切りのモーションは一緒なので

ガードしてた相手をつかんじゃえ。移動距離長すぎ

●仁王立ち→引き込み→さばおり→落とし

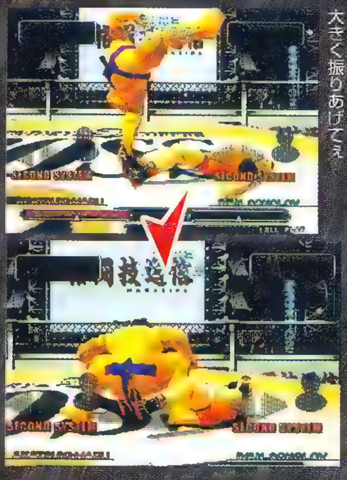


仁王立ち。ものすごく偉そうなこの構えから…

引き込み。ここでレバー後ろ入れっぱなしに

するとぽきりとさば折り。発生が遅いので、使いどころに気をつけてね

●仁王踏み



相手が倒れてるところに足を大きく振りあげてえ

ずどん。すげえ痛そう

不動の構え・上→下段ケンカ張り手→昇天投げ

ケンカ張り手シリーズの中で、この下段ケンカ張り手は最も長いリーチを誇る。威力もさることながら、何よりもガード不能という点がすごい。

下段ケンカ張り手がヒットすれば、昇天投げまで確定で入る。

唯一にして決定的な弱点といえるのが、技が出るまでに時間がかかりすぎるということ。だがそれをカバーできるだけの性能を持っているので、どんどん使っていくようにしよう。

ここで使え!!

技が発生するのが遅いため、出る前につぶされてしまうことが多い。リーチの長さを活かして、相手の間合いの外から狙っていくようにしよう。

ダウンを奪ったら不動の構えで待っているというのも、選択肢の1つだ。

不動の構え・上→下段ケンカ張り手→のど輪落とし

ガード不能なのは他のケンカ張り手と一緒。また、リーチが短めなので、けっこう近距離で出す必要がある。

ここで使え!!

おもに相手のダウンを奪ったあとに重ねていくと強い。のど輪落としのあとは相手が近くで倒れるため、追い打ちの絶好のチャンス。確実に狙っていくようにしよう。

鬼仕切り→封じ手・裏ぶちかまし

鬼仕切りはガードから出せる構えなので、ガードをかためておいてからおもむろに出せるのが強い。そこから発生する封じ手・裏ぶちかましは、スピードが早く、相手のダウンも奪えるので主戦力として使っていける。

ただ、相手のローキックなどに止められてしまうことと、技の硬直が長めなのが欠点。ガードされた時の反撃が怖い。

ここで使え!!

鬼仕切りは体勢を低くして構えるため、相手の攻撃位置の高い技を回避するのにも使える。

常に封じ手・裏ぶちかましまで出す必要はまったくなく、牽制のつもりで適度に構えているだけで、威嚇として充分使っていける。もし相手が技を空振りしたなら、そのまま封じ手・裏ぶちかましを入れてしまおう。

かんぬき→封じ手・かんぬき居反り

投げの返し技。相手の腕を脇にはさんで極めたあと、豪快に投げ飛ばすというもの。かんぬきが決まれば、そのあとの封じ手・かんぬき居反りまでは確定。

ここで使え!!

投げ技が主力の相手には使っていける技。相手との間合いが近い時は、たまに狙ってみてもいい。

この技ばかりは、完全にカンに頼って出すしかない。しかし、失敗してしまうと仁王立ちになるのでかなり危険。一方的に殴られてしまうぞ。

●不動の構え・上→下段ケンカ張り手→昇天投げ



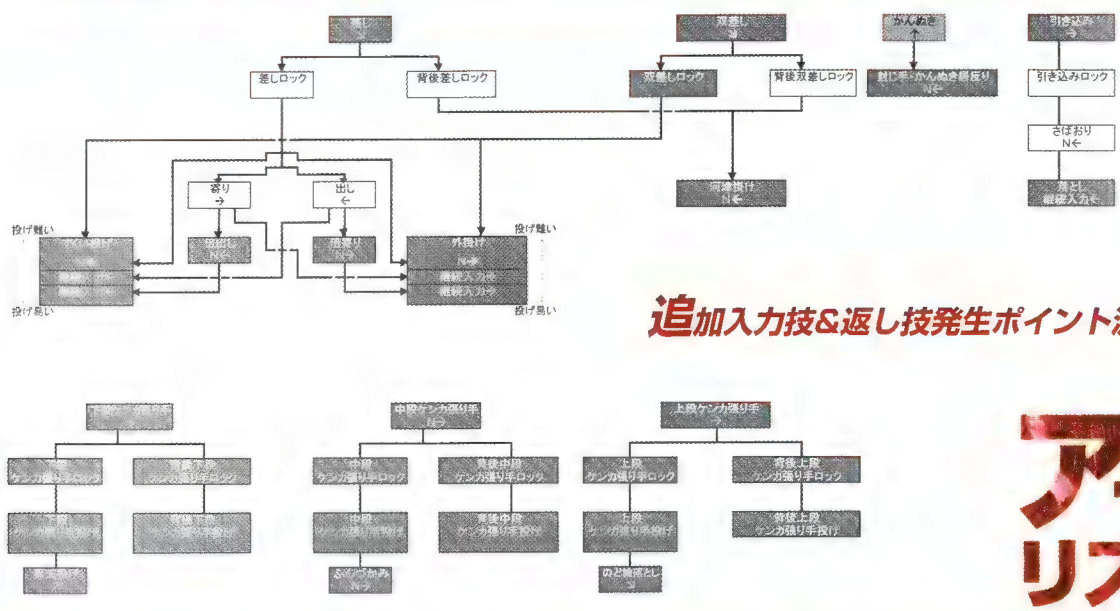
不動の構え 上から

下段ケンカ張り手へ。けっこう離れていても、届いてしまう

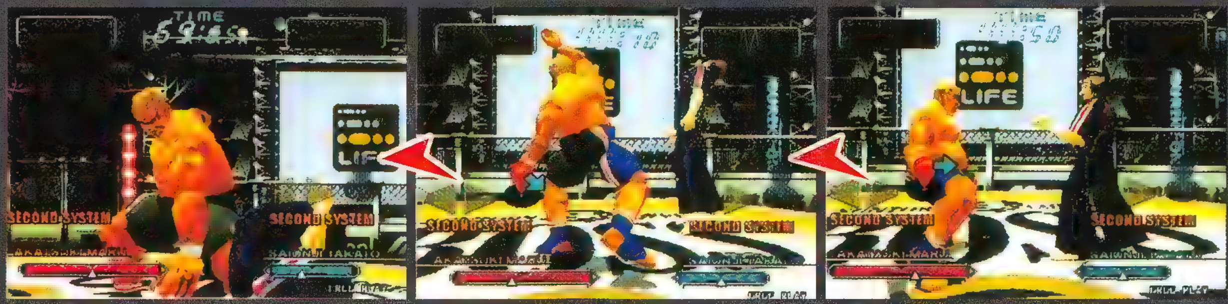
とどめの昇天投げ。ほんとに昇天してる…

アーツリスト

追加入力技&返し技発生ポイント流れ図



●不動の構え・下→上段ケンカ張り手→のど輪落とし



不動の構え・下。なんか土俵入りみたい

上段ケンカ張り手。飛んじゃったあ

んで、のど輪落としと。未来のヨコヅナ確定♥

●かんぬき→封じ手・かんぬき居反り



かんぬき。投げようと思って手を伸ばしてきた相手をつかんじゃう

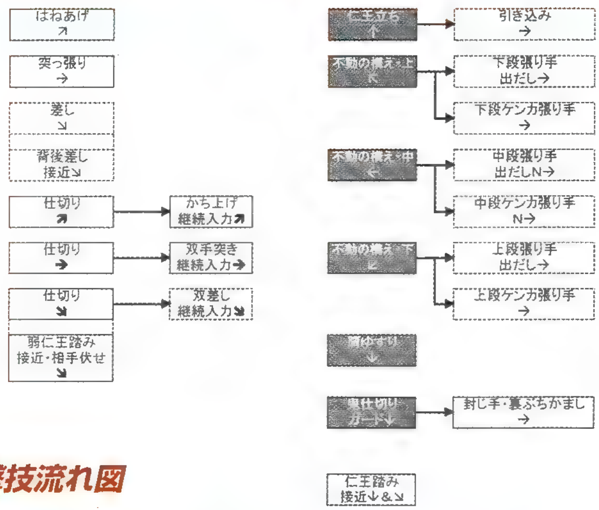
封じ手・かんぬき居反り。お☆サマになっちゃうぅ

●鬼仕切り→封じ手・裏ぶちかまし



鬼仕切り。姿勢をすさまじく低くするため、こんなふうにキックもよけられちゃう

そのスキに裏・ぶちかまし。ひでえ



打撃技流れ図

スクリューインパクト・強でガードをくずしたあとには追撃が可能だ！

解析／ILPーケンちゃん



ロブ・パイソン

技解析

クォータージャブ→フリッカーロー

このアーツはリーチが長く、さらに発生が早く、クォータージャブで止めればガードされても反撃を受けない優秀な牽制技。ただし、相手の姿勢の低い技に対しては弱いので注意。

クォータージャブからフリッカーローにつなげる時は、なるべく早くレバー↘を入力するように気をつけよう。そうしないと連続ヒットしなくなる場合がある。

ここで使え!!

クォータージャブを連打して、近距離から中間距離での牽制技として使っていきたい。フリッカーローをガードされると反撃を受けるので、牽制に使う場合はフリッカーローまでは出さないようしよう。

ストレートジャブ→各種追加技

クォータージャブよりはリーチが短いが、それでも近距離時の牽制技、反撃技としてかなり使えるアーツだ。非常に発生が早いのが特徴。だがこの技も、相手の姿勢が低い技に対して弱い。

ストレートジャブからは3種類のアーツに派生するが、スキが大きくなるので、基本的にストレートジャブで止めておこう。

ここで使え!!

使い方はクォータージャブと一緒で、近距離での牽制に使っていく。

ストレートジャブが届く位置ではこちらを使っていき、それ以上の距離ではクォータージャブを使うというように使い分けていこう。

また、相手の攻撃をガードしたあとの反撃技としても活躍してくれるだろう。

アンダージャブ→フリッカーアッパー

このアーツは、相手の姿勢の低い技に対しての牽制になってくれる。だが、クォータージャブやストレートジャブ

●アンダージャブ→フリッカーアッパー



姿勢の低いアーツに対して有効。適度に出しておこう

●ストレートジャブ→各種追加技



これも牽制技として活躍。近距離ではこっち

●クォータージャブ→フリッカーロー



リーチが長く、発生が早く、さらにスキもない。優秀な牽制技だ

●ステップインクォーター→ハンマーフリッカー→スマッシュハンマー



ステップインクォーターから



ハンマーフリッカーにつなぐのは楽だが



スマッシュハンマーへつなぐためには最速入力を

に比べてスキがかなり大きいので、多用はできない。

フリッカーアッパーはガードされると反撃確定なので、アンダージャブがヒットした時のみ出していこう。

ここで使え!!

近距離から中間距離の牽制技として使っていきたい。スキが少々大きいので、クォータージャブ、ストレートジャブの合間に時折まぜていこう。

ステップインクォーター→ハンマーフリッカー→スマッシュハンマー

ヘビー攻撃始動のアーツ。全段ヒットさせればダウンを奪うことができる。ただし、ダウンした相手との距離が離れてしまうため、ダウン攻撃は少し入りにくい。ちなみに、どこで止めても反撃を受けてしまう。

ハンマーフリッカーからスマッシュハンマーにつなぐ時は最速入力を心がけよう。つなぎが遅いと、連続ヒットしなくなってしまうぞ。

ここで使え!!

スクリューインパクト・強をガードさせた時の追撃技として使っていこう。それ以外の場合はあまり使わないようにした方がいい。

ステップインジャブ→クイックフック→バックハンマー

ステップインジャブの発生が、ヘビー攻撃にしては早いのが特徴。威力もかなり大きいので、主力アーツとして活躍してくれるはずだ。

全段ヒットさせればダウンをさせることができる。しかし、ステップインクォーターと同様に、少し距離が離れてしまうのでダウン攻撃が少々入りづらい。ガードされるとどこで止めても反撃を受けてしまうので、ヒットが確定した時のみ使っていこう。

ここで使え!!

スクリューインパクト・強をガードさせて相手がよろめいた時や、相手の攻撃をガードしたあとの反撃技として使っていこう。

ステップインアンダー→クイックアッパー→ハードクォーター

ステップインアンダーの発生が遅く、少々使いにくい。さらに、クイックアッパーからハードクォーターが連続ヒットしない。

だが、ハードクォーターがヒットすると相手が目の前にダウンするので、ダウン攻撃が安定して入る。

ここで使え!!

他の2つのヘビー攻撃の性能がよすぎるため、あまり使う機会がない。

ただ、ハードクォーターまでヒットすれば威力は大きいので、狙ってみる価値はあるかも。

●ステップインジャブ→クイックフック→バックハンマー

ヘビー攻撃にしては発生の早いステップインジャブから





レバーを↗に入れて



また、レバー➡。このアーツはよく使うのでミスしないように

●ステップインアンダー→クイックアッパー→ハードクォーター

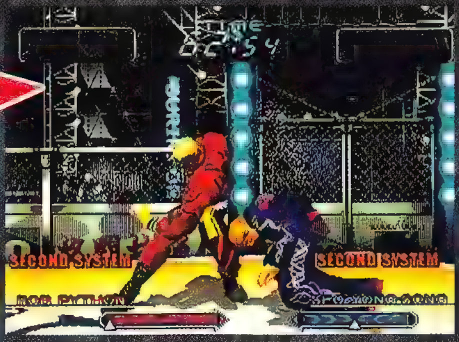


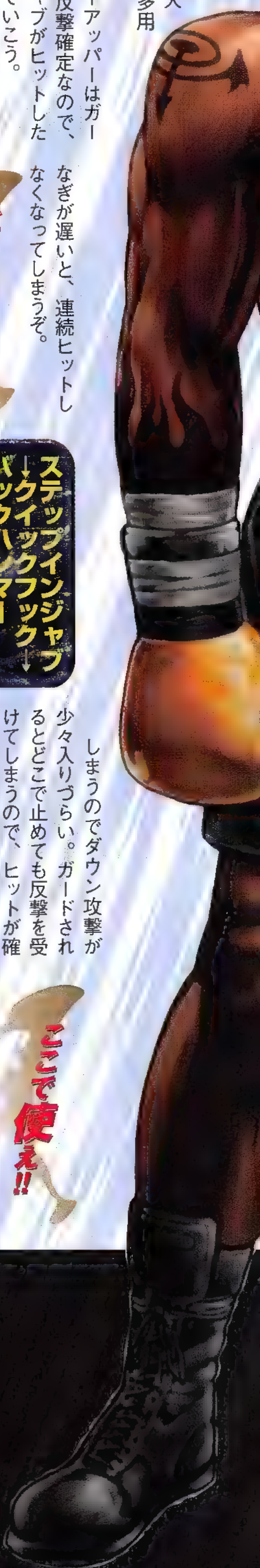
ステップインアンダーから



クイックアッパーは普通に連続ヒットするが

ハードクォーターは連続ヒットしない。だがヒットすればダウン攻撃は安定だ





アップアプローチ→ヘッドインパクト・強→ヘッドカウンターWインパクト

レバー↖でリアクションを取ってから、攻撃をするアーツ。
アップアプローチをしてすぐにヘッドインパクト・弱を出してしまうと、威力も小さいし、ヘッドカウンターWインパクトも出ない。出すならきちんとためて、強を出すようにした方がいい。

ここで使え!!

大振りなので、出す時は結構バクチ。
ちなみに、ヘッドインパクト・弱は、スクリューインパクト・強をガードさせたあとの、相手のよろめき中に連続ヒットする。

ミドルアプローチ→スクリューインパクト・強

パイソンの主戦力となるアーツ。ミドルアプローチをして、すぐにスクリューインパクト・弱を出さないように注意しよう。ためてから出すスクリューインパクト・強は、ガードクラッシュさせて相手をよろめかせる効果がある。
ガードをくずしたあとは、ステップインクォーターやステップインジャブからのアーツを決めることが可能。
ちなみに、普通にヒットした時には追撃は入らない。

ここで使え!!

クォータージャブとストレートジャブの牽制の合間にまぜていくと効果的。また、相手の起きあがりに重ねるというのもなかなか有効な手段だ。

アンダーアプローチ→アッパーインパクト・強→アッパーカットWインパクト

レバー↙でリアクションを取ってから攻撃するアーツ。
アップアプローチなどと同様に、きちんとためてアッパーインパクト・強を出さないと、アッパーカットWインパクトまで出ない。ガードされたら反撃を受けるので注意。

ここで使え!!

アップアプローチからのアーツと同じような使い方になる。かなりバクチなので、多用はしない方がいい。

ヘッドクラッシュ

ステップしてストレートを叩きこむ、豪快なアーツ。ガードされると確実に反撃を受けてしまうので、多用は禁物だ。

ここで使え!!

遠距離からの奇襲に使っていこう。ラウンド開始直後などに、いきなり出してみるのもいい。

クリンチ→レバーブロー→アトミックブロー

かなり間合いがせまい投げ技。密着状態でないと出ない。クリンチしたと思ったら、すぐにレバー➡を入れて、あとは前進ボタンとレバー➡を連打しよう。

ここで使え!!

クォータージャブとストレートジャブの牽制の合間に、不意に前進をして投げてしまうというのが理想的。
間合いが遠いとステップインクォーターが出てしまうので、気をつけよう。

●アップアプローチ→ヘッドインパクト・強→ヘッドカウンターWインパクト



アーツリスト

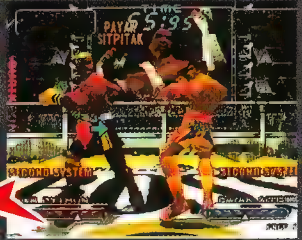
打撃技流れ図

- クォータージャブ ↗ → フリッカーロー ↘
- ストレートジャブ → → フリッカージョー ↗
- ストレートジャブ → → ストレートジャブ N→
- ストレートジャブ → → フリッカーボディー ↘
- アンダージャブ ↘ → フリッカーアッパー ↗
- ステップインクォータ ➚ → ハンマーフリッカー ➘ → スマッシュハンマー ➚
- クリンチ 接近➚
- ステップインジャブ ➔ → クイックフック ➚ → バックハンマー ➔
- ステップインアンダー ➘ → クイックアッパー ➚ → ハードクォーター ➘
- デスハンマー 接近・相手伏せ ➘

- スルージャンプ ↑
- アップアプローチ ↖ → ヘッドインパクト・■ 出だし→
- アップアプローチ ↖ → ヘッドインパクト・強 N↘ → ヘッドカウンターWインパクト ↗
- ミドルアプローチ ← → スクリューインパクト・弱 出だしN→
- ミドルアプローチ ← → スクリューインパクト・■ N→
- アンダーアプローチ ↙ → アッパーインパクト・弱 出だし→
- アンダーアプローチ ↙ → アッパーインパクト・強 N↗ → アッパーカットWインパクト ↘
- ダッキングリアクション ↓ → ダッキングフック 出だし→
- ダッキングリアクション ↓ → ダッキングアッパー →
- ダウンブロー 接近↓&↘
- ヘッドクラッシュ 踏み込み→

●アンダーアプローチ→アッパーインパクト・強→アッパーカットWインパクト





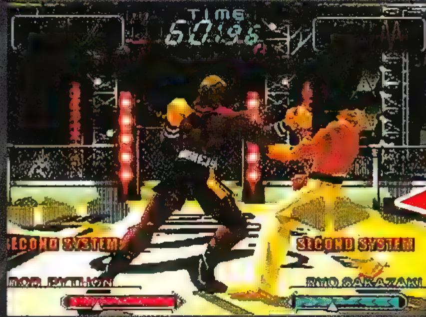
アンダーアプローチもきちんとためておかないと…



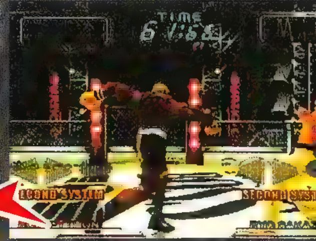
ここで終わってしまう。ためていれば

最後まで出る。強弱を使い分けて反撃の的をしぼらせないようにしよう

●ミドルアプローチ→スクリューインパクト・強

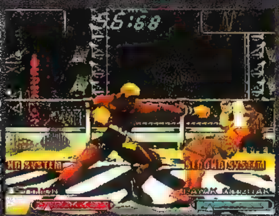


ステップインジャブなどの追撃が入るぞ



スクリューインパクト・強をガードさせたあとは…

●ヘッドクラッシュ



遠距離からの奇襲に使っていけば、ヒットさせやすい

●クリンチ→レバーブロー→アトミックブロー



とどめだっ、アトミックブロー!!

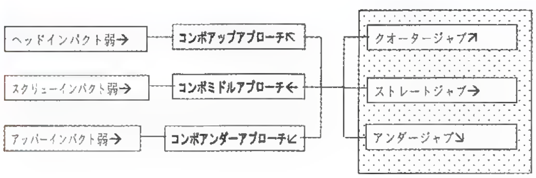


ボディ、ボディ。苦しいか、苦しいだろう

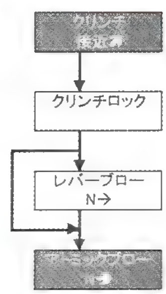


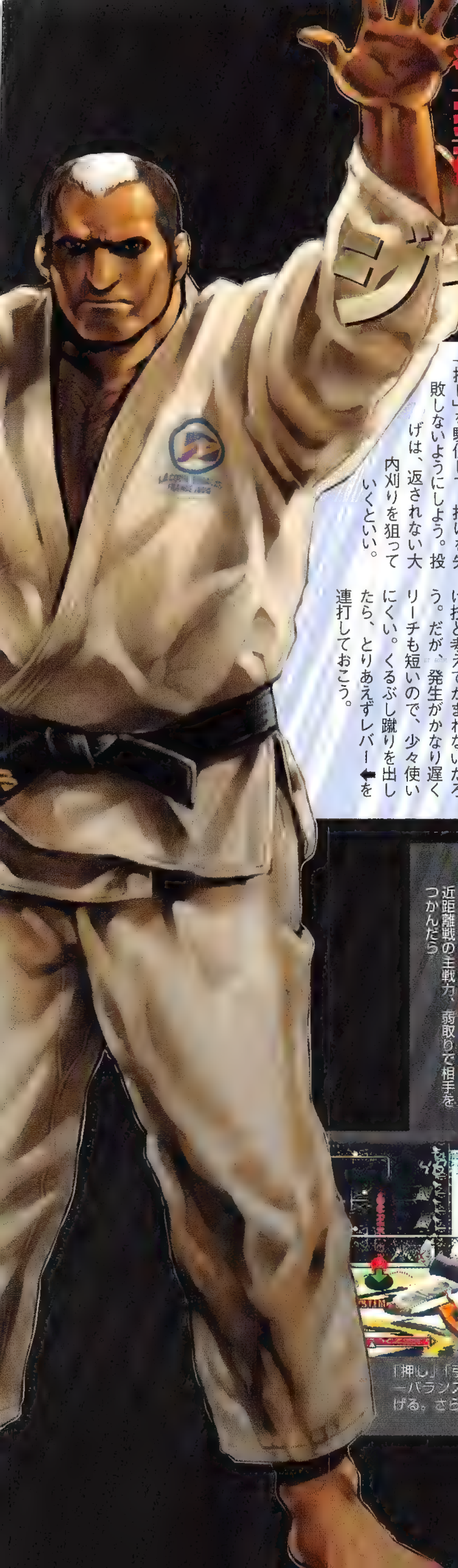
クリンチ、クリンチ。つーかまえたっ!

マル秘アーツリスト



追加入力技&返し技発生ポイント流れ図





各種投げ技は強力無比！投げを決めたあとは確実に寝技を狙え！

解析／ILP－ケンちゃん

ジャック・デュガリ

技解析

弱当て身

上方向にくり出すアーツ。リーチは非常に短く、使い勝手はあまりよくないが、近距離で出せる打撃技はこれしかない。相手の姿勢が低いと当たらないので注意しよう。

ここで使え!!

相手と密着状態の時に出していくといい。弱取りと弱当て身をうまく使い分けていこう。

弱取り→各種投げ技→各種寝技

リーチはそれほど長くないが、弱取りはかなり発生が早い。つかみ技なので、当然ガードはできない。

弱取りのあとは、体落としと大内刈りの2つの投げ技へ持っていける。

つかんだあとは「引き」と「押し」を駆使して、投げを失敗しないようにしよう。投げは、返されない大内刈りを狙っていくといい。

ここで使え!!

基本的には、相手のアーツをガードしたあとの反撃技として使っていきたい。「押し」と「引き」を使って、相手のパワーバランスゲージを減らしていこう。

投げが決まったら、さらに相手のゲージを減らすことができる腕ひしぎ逆十字固めまでつなげていく。相手のゲージがない時は寝技までいかず、脇腹蹴りで相手の体力をけずっていこう。

くるぶし蹴り→出足払い

くるぶし蹴りは、ガードされようがヒットしようが、近い間合いなら出足払いにつながってしまう。だが、相手にパワーバランスゲージが充分あれば、外されることもある。打撃技というより、一種の投げ技と考えてかまわないだろう。だが、発生がかなり遅くリーチも短いので、少々使いにくい。くるぶし蹴りを出したら、とりあえずレバー⬅を連打しておこう。

●弱取り→各種投げ技→各種寝技



近距離戦の主戦力、弱取りで相手をつかんだら



「押し」「引き」して相手のパワーバランスゲージをけずり、投げる。さらに→



寝技に持ちこんでゲージを減らすことができる。そこから→



相手の体力次第では、腕ひしぎ逆十字固めでギブアップを奪うこともできるぞ

●弱当て身



リーチが短いので、密着状態で使っていくようにしよう

ここで使え!!

近距離で、弱取り、強取りを使い分けていこう。空振りだけはしないように注意。

頭突き

前進しながら頭突きを出すアーツ。空振りしたり、ガードされたりすると、かなり大きいスキができてしまう。

ここで使え!!

相手に接近したい時に使っていくといい。ヒットした時は、少し歩いて強取りという連係が使える。

強取り→各種投げ技→各種寝技

デュガリの主戦力なるアーツ。強取りは弱取りより発生が遅いが、リーチがかなり長いので頼れる。当然ガードは出来ない。距離によって弱取りと使い分けていこう。

弱取りと同じく、「押し」と「引き」をすることによって相手のパワーバランスゲージを減らすことができ、投げを決めやすくなる。

投げの威力はかなり大きく、連続で3〜4回投げたらKOできてしまうぞ。

ここで使え!!

距離が離れてしまう攻撃をガードした時の反撃に使っていける。投げ回避をされた時、再度狙うともう一度つかめるケースが多い。

相手の起きあがりに対して、ワンテンポずらして使っていくと効果的。一度相手がそれを受けてしまうと、次の起きあがりの時、投げられないように打撃を出しがちになるので、それをガードしてまた投げてしまおう。

組み→肩車

これも投げ技。つかみにくい時の姿勢が低いので、上段攻撃をかわすことができる。リーチも結構あるので、かなり使えるアーツだ。

ただし、組みをかわされてしまうとかなりスキが大きいので注意。

ここで使え!!

基本的には強取りと同じようなケースで使っていくといい。ただ、姿勢が低くなるので、上段への攻撃を多用するような相手に対して効果的だろう。

●くるぶし蹴り→出足払い

近距離でくるぶし蹴りを当てたら—



出足払いで相手をダウンさせることができる

●頭突き

前進しながら攻撃する頭突きがヒットしたら



少し歩いて強取りでつかんでしまおう

●強取り→各種投げ技→各種寝技



強取りでつかんだ時も

弱取りと同様に、相手のパワーバランスゲージを減らして投げてしまおう

そして寝技につなげていく

●組み→肩車

姿勢が低い組み。相手をつかんだら



肩車で投げてしまおう。レバー↖を連打すると決めやすい

武力 BURIKI ONE World Grapple Tournament '99 in Tokyo

当て身構え→強当て身→山嵐

強当て身をヒットさせると、強力な投げ技である山嵐につなぐことができる。間合いは限定されるが、近い距離ならガードをされてもそのままつかみにいってしまう。相手の起きあがりに重ねるなどして、ガンガン投げていこう。

山嵐のあとは必ずうつぶせ状態でダウンするので、さらに裸締めを決めて体力をけずり取っていくのが効果的。裸締めでなく、脇腹蹴りでもOKだ。

ここで使え!!

相手のパワーバランスゲージがなくなったと思った時に、ドンドン狙っていこう。デュガリは、相手のパワーバランスゲージを奪う機会が非常に多いので、かなり狙いやすい。ただ、強当て身の発生は遅いので、単発で出すと割りこまれやすい。起きあがりに重ねるなどの工夫をしていこう。

呼び込み→ハエタタキ

一種の当て身系のアーツ。左右のパンチorキックを取ることができる。成功すると相手の攻撃を弾き、一定時間行動不能にさせる。

当て身成功後の追撃には、組みや強取りを狙っていくといい。

ここで使え!!

当て身なので、相手の行動を読んで使っていく。こちらを近づけまいと、ミドルキック系などで牽制してくる相手に対してデュガリはかなり苦戦をするので、これを使っていく場面は多い。

座り取り→三角締め

しりもちをついてから、相手につかみかかるアーツ。姿勢が低くなるので、相手の攻撃をよけることが可能。間合いはそれほど広くない。

ちなみに、座った状態で前進、後退ができる。

ここで使え!!

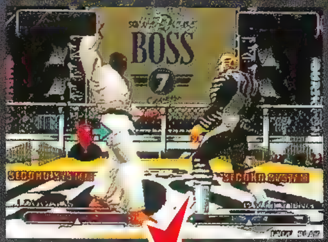
至近距離での奇襲に使っていくといい。デュガリは密着状態ではあまり有効な攻撃手段がないので、相手の上段攻撃を見越して使っていくことも必要だろう。

ダウン取り

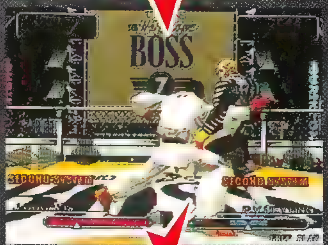
ダウンしている相手に、寝技をかけにいくアーツ。うつぶせの時は裸締めになる。

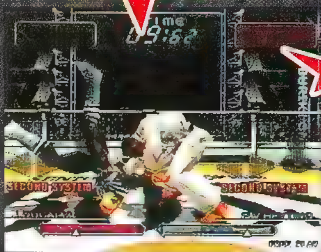
あお向けの時に、頭から取ると横四方固めになり、足から取ると縦四方固めになる。この2つの技からは、腕ひしぎ逆十字固めにつながる。

●当て身構え→強当て身→山嵐



レバー⬆で当て身構えをして強当て身はガードされてもヒットしてもOK



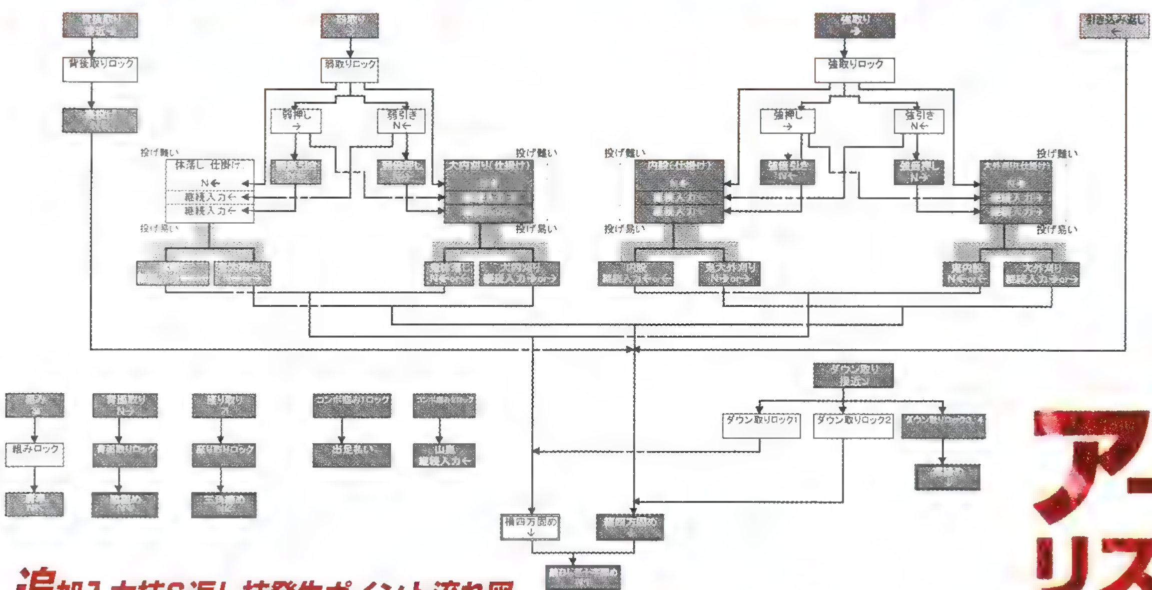


そして幻の大技「山嵐」



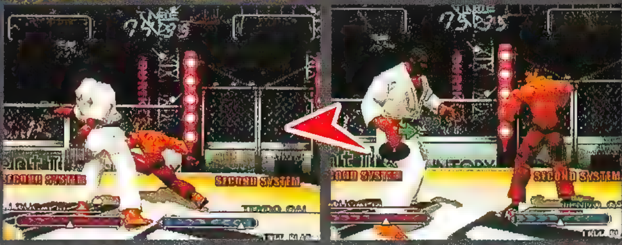
相手はうつぶせ状態でダウンするので裸締めだ

アーツリスト



追加入力技&返し技発生ポイント流れ図

●呼び込み→ハエタタキ



相手のパンチと同時にレバー➡。これで相手をいなせる　レバー⬅でリアクションを取り

ここで使え!!

裸締めは基本的に山嵐からしか狙っていけないので、おもに縦四方or横四方固めを使っていくことになる。

相手のパワーバランスゲージを減らしたい時に使っていくといい。

脇腹蹴り

ダウン攻撃。デュガリは有効な打撃技がないので、この技でダメージを与えていこう。各種投げ技のあとに狙っていける。

ここで使え!!

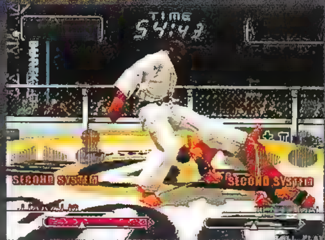
相手のパワーバランスゲージが充分に減っている時は、寝技にいかず、こちらを狙っていこう。

●座り取り→三角締め



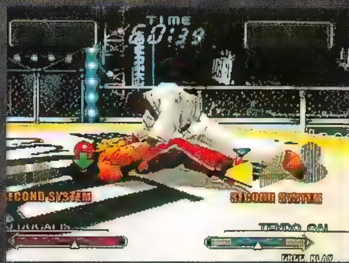
つかみかかって三角締めを決める　ガード中レバー⬇のしりもち状態から

●脇腹蹴り



痛そうな蹴り。相手は転がります

●ダウン取り



ダウンした相手に寝技をかけることができる

マル秘アーツリスト

- 上段すかし ↖
  - 弱当て身 N↗
  - 弱取り N→
  - くるぶし蹴り N↘
- 下段すかし ↙
  - 弱当て身 N↗
  - 弱取り N→
  - くるぶし蹴り N↘

- 弱当て身↗ ― くるぶし蹴り↘
- 弱取り→ ― くるぶし蹴り↘

- 上段すかし↖ ― コンボ下段すかし↙
- 下段すかし↙ ― コンボ上段すかし↖

打撃技流れ図

- 弱当て身 ↗
- 弱取り →
- くるぶし蹴り ↘ → コンボ掴み1 N←
- 頭突き ↗
- 強取り →
- 背後取り 接近➡
- 組み ↘

- 当て身構え ↑ → 強当て身 → → コンボ掴み2 N←
- 上段すかし ↖
- 呼び込み ← → ハエタタキ（左右パンチ・キック当て身）N→
- 下段すかし ↙
- ふんばり ↓
- 座り込みガード ↓ → 座り取り ↗
- 防御の構えガード ← → 背面取り（パンチ当て身）N→
- ダウン取り 接近↓&↘
- 脇腹蹴り（仰向け限定）接近⬇&↘
- 座り込み・前進 ↓前進
- 座り込み・後退 ↓後退

ショルダーチャージは4発目が入るまでレバーから力を抜くな!!

解析／DSP－たろりん

パトリック・ファン・ヒディング



技解析

水平チョップorエルボー→グラップ

水平チョップとエルボーは、リーチも発生の早さもイマイチ。使い道は近めの間合いでの牽制程度だろう。グラップは、ヘビー攻撃のグラップとまったく同じもの。水平チョップ（orエルボー）がヒットしていればほぼ確実にグラップも決まる。ガードされた場合は割りこまれる可能性があるが、つなぎが早ければ、発生が早い技以外では割りこまれないので、あまり気にしなくてよい。

ここで使え!!

発生が遅いし、リーチもあまり長くないので、適当に出すだけではつぶされやすい。相手の技をガードしたあとなど、こちらが先に動ける状況で出していくのがよい。

水平チョップorエルボー→ローキック

前述の水平チョップからローキックが出るというもの。水平チョップがヒットすればローキックも連続ヒットし、ダウンを奪うことができる。スキは大きいので注意。

ここで使え!!

スキの大きな技をガードしたあとの反撃に使っていくとよい。また、水平チョップ→グラップを警戒して投げ回避をしようとする相手には、グラップとローキックをまぜることで対応されにくくするといった使い方もある。

●水平チョップorエルボー→グラップ



コンビネーションのグラップ。チョップがヒットすればほぼ確定



水平チョップは牽制や反撃に使う。打撃技の中では使える方

●水平チョップorエルボー→ローキック



ローキックにつなぐ。連続ヒットし、ダウンを奪えるのだ



こちらは打撃のコンビネーション。水平チョップやエルボーから

●グラップ→ショートレンジエルボー→ジャックハマー→フィギュア4ネックロック



グラップは相手につかみかかる技で、発生はかなり遅い。それをカバーするためにも、この技は水平チョップからのコンビネーションとして使うのが望ましい。投げ回避可能なのが残念。

ショートレンジエルボーは、つかんだ相手に肘打ちを食らわせる技。ダメージを与える以外に、相手のパワーバランスゲージを減らす効果もある。

次のジャックハマーは滞空時間が長いブレンバスターのような投げ技で、返し技が存在しないのが利点。ただし、相手のパワーバランスゲージが多いとまず決まらないので、その場合はショートレンジエルボーでゲージを減らしておく（0にするのが理想）か、決めやすい高速ブレンバスター（こちらは返し技を食らう可能性あり）を使うこと。

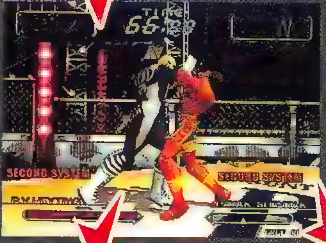
最後のフィギュア4ネックロックは、返し技のない締め技（エスケープ技は出せる）。さらに、この技のあとは、相手は後ろを向いた状態で起きあがるので、さらに攻め続けることができるぞ。

ここで使え!!

水平チョップからコンビネーションとして出していくのが基本。スキの大きな技をガードしたあとの反撃に使おう。反撃を警戒して相手がガードをかためるようなら、水平チョップを省略していきなりグラップを狙い、投げ回避のタイミングを惑わせるのもよい。



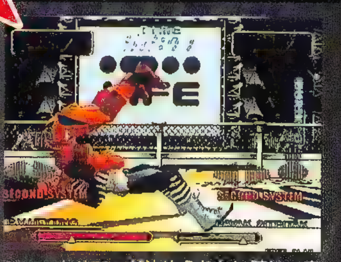
グラップは発生が遅いので、水平チョップから狙うのが基本



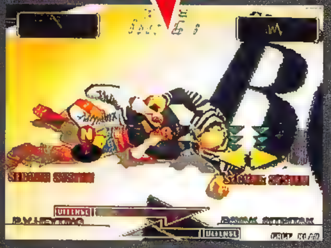
ショートレンジエルボーは最高5発まで。省略することも可能



ジャックハマー。相手のゲージを減らしておかないと決まらない



ジャックハマーが決められない時は、高速ブレンバスターでガマン



ジャックハマーが決まれば、首4の字に派生できるぞ

タックル→ローヘッドバッド→シャークバスター→ボストンクラブ→片エビ固め→STF

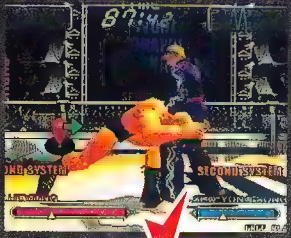
タックルは、かなりのリーチを誇る投げ技。発生はやや遅めだが、奇襲としての効果は充分期待できる。姿勢が低くなるので、相手の上段攻撃をくぐることがあるのも特徴。

ローヘッドバッドは、相手の腹に頭突きを決める技で、最高5発までくり返せる。ショートレンジエルボーと同じく、ダメージを与える＆パワーバランスゲージを減らす効果があるのだ。

シャークバスターは相手の両足を取って持ちあげ、背中から相手を地面に叩きつける投げ技。次のボストンクラブは、相手をうつ伏せにし、両足をそらせる締め技。

以下、片エビ固めとSTFは、返し技の存在しない締め技。とはいえ、いずれの技も入力タイミングが難しく（相手がエスケープ技で抵抗するとなおさら）、どのみちロックゲージがなくなるまでしか決め続けることはできないので、ボストンクラブで止めても効果はほとんど変わらない。趣味の技？

●タックル→ローヘッドバッド→シャークバスター→ボストンクラブ→片エビ固め→STF



タックルは発生が遅いので、接近戦では使わず、遠めから狙おう



ローヘッドバッド。これも省略可能。返し技が存在するので注意



相手の体をキャンバスに叩きつけるシャークバスター。痛そう



ボストンクラブ。別名エビ固め。プロレスごっこの定番技？



片エビ固め。ズームアップする最中にコマンドを入力しよう



STF。ステップオーバートウホールドウィズフェイスロック

ここで使え!!

中間距離からいきなり狙ってもいいが、相手が技を空振りしたところを狙うと一層効果的だ。ヒディングの主力となる技の1つといえる。中間距離でウロウロし、不意にこの技を狙うのが基本戦法といえる。返し技で返される可能性があるのが難点だが。

アピール→シャークラリアット・弱or強

アピールは腕を振り回して観客にアピールする動作…のハズなのだが、体を後ろに大きく引くので、相手の技をよける効果があったりする。ここからのシャークラリアットは、アピールした時間によって弱と強が切り替わる仕組みだ。

弱は発生が早いが、ヒットしても相手がダウンしない。強は遅い代わりに相手がダウンする他、ガードされても必ずガードクラッシュが発生する。ただし、スキが大きいので、相手の無防備状態に技を決めることはできないが。

ここで使え!!

前述の通り、相手の技を回避するのに使える。ただし、相手の技を見てから回避するのはさすがにつらい。相手の技が届くかどうか、といった間合いで、たまに使ってみよう。アピール時に相手が技を空振りしていたら、シャークラリアットで突っこむのだ。

ヘビーセット→ショルダーチャージ

ショルダーチャージは、肩口から相手に向かって突進する打撃技。レバーを入れっぱなしにすることにより最高4ヒットし、ダウンを奪うことができる。1~3段目で止めるメリットはないので、毎回4発目が出るまでレバーを入れっぱなしにしておこう。

当たり判定が強い、ヒット時のダメージも大きい、ガード弾き値も高いなど、すぐれた点が多い技。特にガード弾き値がもたらす恩恵は大きい。ガードされたとしても途中でガードクラッシュが発生することが多いため、1~3段目でガードクラッシュが発生すれば残りがヒットするし、最悪でも4段目で弾ければ反撃は受けないからだ。

しかし、当たった時の角度が悪い(おもに相手キャラとの軸がずれていた時)と、途中から空振りしてしまうこともあり、その場合は反撃を受けてしまうことになる。まあ、それを差し引いても強い技といえるだろう。

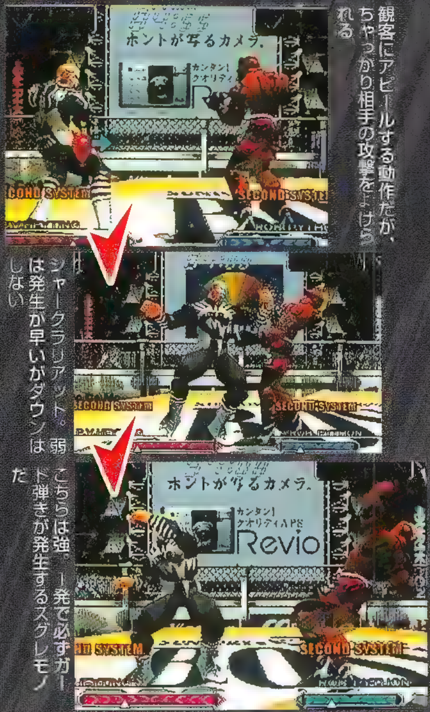
ここで使え!!

中間距離からいきなり出すのがよい。近くで出そうとすると、ヘビーセット中に相手の技につぶされてしまう可能性が高いからね。

スルーグラップ→スリーパーホールド→グラウンドスリーパー→ドラゴンスリーパー

スルーグラップは、前ダッシュ中に出せるつかみ技で、返し技がないことと、相手の背後を取れるのが利点。以降の3種のスリーパーだが、実際に使うのは最初のスリーパ

●アピール→シャークラリアット・弱or強

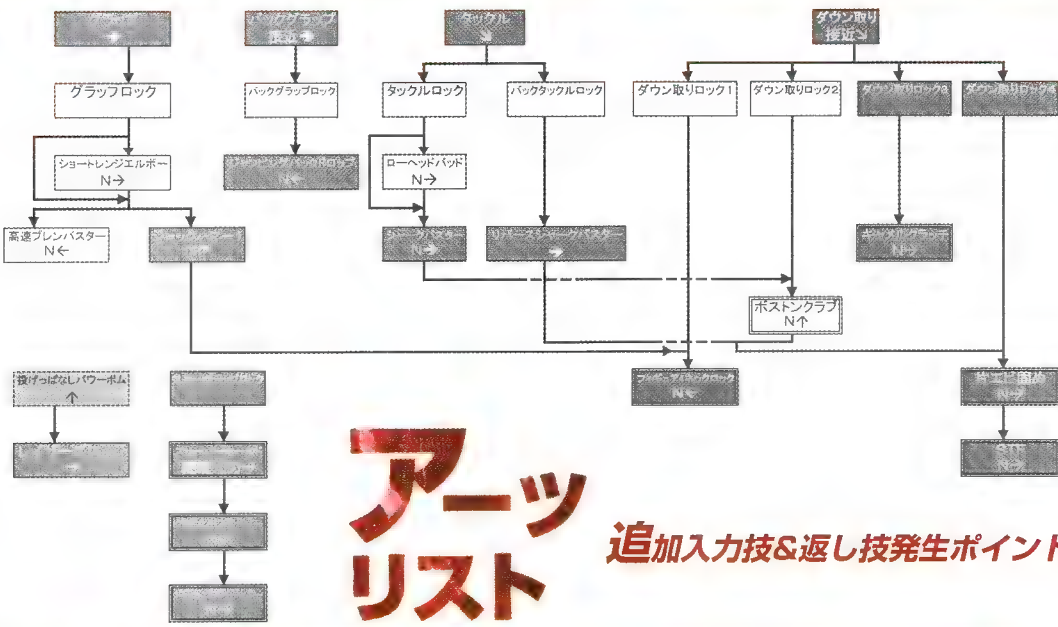


観客にアピールする動作だが、ちゃっかり相手の攻撃をよけられる

シャークラリアット。弱は発生が早いがダウンはしない

こちらは強。1発で必ずガード弾きが発生するスグレモノだ

アーツリスト
追加入力技&返し技発生ポイント流れ図



ーホールドまで。なぜなら、スリーパーホールドで止めれば相手がダウンしないので、背後からさらに攻められるから。グラウンドスリーパー以降まで派生させると相手がダウンしてしまい、続けて攻めるのが難しくなるのだ。

ここで使え!!

中間距離からの奇襲に使うのだが、ダッシュからしか出せないため反応されやすい。とはいえ、返し技がないということは、つかみさえすればスリーパーホールドが確定ということ。うまく使えば貴重なダメージ源になるだろう。

●ヘビーセット→ショルダーチャージ



ショルダーチャージは最高４ヒットする強烈な技。威力もある

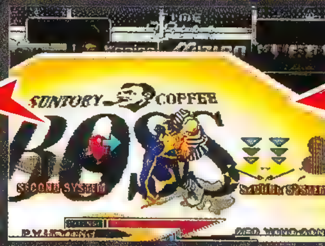


ヘビーセットはショルダーチャージの予備動作。威嚇になるぞ

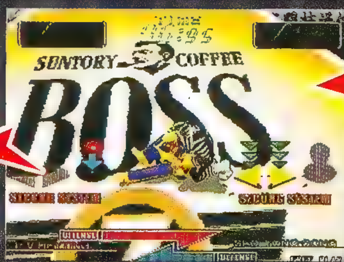
●スルーグラップ→スリーパーホールド→グラウンドスリーパー→ドラゴンスリーパー



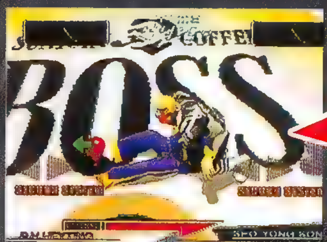
スルーグラップはダッシュからいきなり相手をつかむ奇襲技



アゴ～首を締めあげるスリーパーホールド。スタンディングです

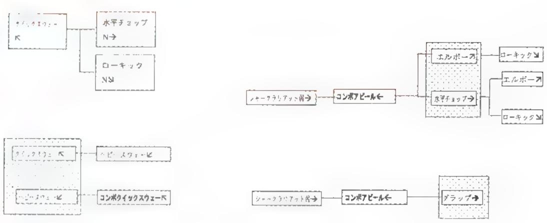


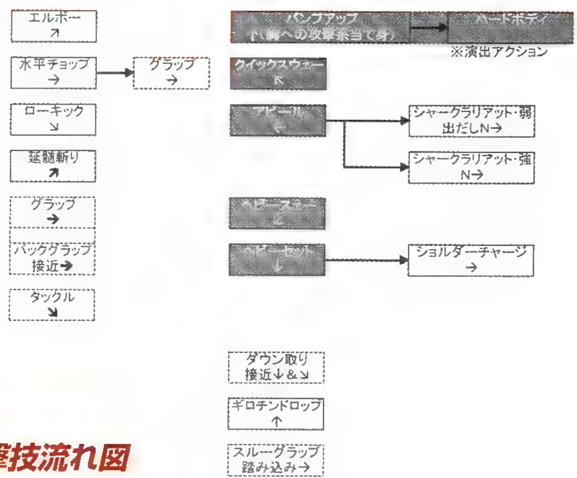
相手を寝かせてグラウンドスリーパー。相手がダウンするのが難点



藤波辰巳の技、ドラゴンスリーパー。これも相手はダウンする

マル秘アーツリスト





打撃技流れ図



SAIONJI TAKATO

相手の攻撃をうまく利用して合気道特有の当て身をばっちりキメてやろう!!

解析／DSP−たろりん

西園寺(さいおんじ) 貴人(たかと)

技解析

上段両手構え→小手返し、中段両手構え→入り身投げ、下段両手構え→体返し

貴人の通常攻撃はすべて当て身技。上段、中段、下段とあり、それぞれの構えに対応した部位への攻撃を取ることができる。攻撃部位さえ合っていれば、打撃技だけでなく、投げ技を取ることも可能だ。しかし、タックル系の技や、ソコロフの片足タックルなど、取ることができない技もごく一部ながら存在する。

相手の攻撃に対応した構えを取らなければ当て身が発生しないため、狙って成功させるのはかなり難しい。その代わり、成功時につながる派生技は絶大な威力を誇るので、見返りは大きい。その派生技だが、上段からは小手返し、中段からは入り身投げ、下段からは体返しとなる。

派生技の入力タイミングはやや難しい。当て身が成功する前に入力したのではダメだし、遅すぎてもいけない。相手キャラの技が貴人に触れたら、当て身の成否を確認せず、すぐに派生技コマンドを入力するといい。どのみち、当て身が失敗したら、一方的に攻撃を食らうわけだからね。

ここで使え!!

当て身なので、結局相手の行動を読んで使うしかない。相手が多用する牽制技に対して狙ったり、リアクションに反応して出したりすれば、多少は成功率をあげることができるだろう。特に、リアクションに反応した時は、そこから出る技をある程度しぼれるので、当て身を狙う絶好のチャンスとなるぞ。

もし、相手が当て身を警戒してリアクションで止めたとしても、リアクション自体にスキがあることが多いので、当て身のスキを攻撃される可能性はあまりないだろう。

下段両手構え。中下段で代用できるので、あまり使わないかも





追加技は体返し。当て身からの追加技はいずれも威力が大きい

●上段両手構え→小手返し、中段両手構え→入り身投げ、下段両手構え→体返し



上段両手構えは、上段攻撃や跳び蹴りなどを取ることができる



当て身に成功したら、すかさず↑を入力して小手返しを出そう



中段両手構えは中段技を取る。ほぼすべての投げ技も取れる



ここからの追加技は入り身投げ。相手を引き寄せ手刃を叩きこむ

中段両手構え→上中段両手構え2→上中段当て身流し、中段両手構え→中下段両手構え1→中下段当て身流し

通常の構え状態からコンビネーションを入力すると、上中段、および中下段の構えに派生し、2つの部位の攻撃を取れるようになる。当て身の成功率が純粋に2倍になるので、当て身を狙う時は常にコンビネーションまで出しておくのが基本だ。

当て身が成功したら、すかさず⬅を入力して当て身流しにつなごう。これは相手の背後にまわりこむ技で、無防備な相手に金的蹴りなどで追撃できる。ダメージは小手返しなどには劣るが、成功しやすいというメリットを考えれば妥当なところだろう。

ただし、上中段両手構えには弱点もある。空中に跳びあがってから攻撃するタイプの技（跳び蹴りなど）を、まったく取れなくなってしまうのだ。そういう技を取るには、上段両手構えを使わなければならない。ただ、空中からの攻撃はいずれも発生が遅いので、反応して取るのはそれほど難しくないはず。

ここで使え!!

当て身という性質上、相手の打撃技を誘ってから出したいところ。しかし貴人の打撃技はいずれも使いにくいものばかりで、当て身の布石となりうる技がないのがつらい。

投げ技である足取りを多用し、相手がそれをつぶそうとして中段や下段の技を出してきたところに当て身を置いておくのが理想。とはいってもなかなかうまくいかないというのが正直なところ。

合気の心→合気・上段or中段or下段

合気の心は合気を出すための予備動作。体が少し後ろにさがるので、相手の技を回避する効果もある。

3種の合気は威力の大きい打撃技で、ヒット時の効果がそれぞれちがうので解説しよう。

上段…通常ヒットではダウンしない。カウンターヒット時は相手がハデに吹き飛んでダウンする。

中段…通常ヒットはダウンしない。カウンターヒットすると相手は気絶し、一定時間行動不能になる。まれに上段と同じような吹き飛び方になることもある。

下段…通常ヒットでもダウンを奪える。カウンターヒット時は吹き飛び方がハデになり、ダウン取りを狙うことが可能になる。リーチは3種の中で最も長い。

ちなみに、発生の早さを比べてみると、中段はやや早く、下段はやや遅い。とはいえ、ほとんど気にならない程度の差しかない。ヒット時の効果やリーチを考えると、下段をメインに使うのがよい。

ここで使え!!

水中間距離でたまに合気の心を出してみて、その時に相手が技を空振りしていたら、そのスキに合気を叩きこむ、という使い方がよい。

膝行→足取り

膝行は、両膝を地面につけるリアクション。ここからは、打撃技の天地投げと、投げ技の足取りの2種類の技を出すことができる。天地投げは手刀でアッパーを食らわせる技で、カウンターヒットするとダウンを奪うことができる。足取りはリーチの長い投げ技で、返し技が存在しないのが特徴。

この2種のうち、おもに使うのは足取りの方。この技は、貴人にとって、自発的に仕かけられる唯一の投げ技。相手のガードをくずすために必要になるのだ。天地投げの方は、相手が足取りをつぶそうと打撃技を出してきた時にカウンターを取るために使いたいところだが、ガードされると確実に反撃されてしまうので、多用はできない。足取り9：天地投げ1ぐらいの割合がちょうどいいだろう。

ちなみに、膝行状態になったあと、レバーを⬇に入れっぱなしのまま、前進か後退のどちらかのボタンを押すと、前後に移動することもできる。しかし、移動速度は非常に遅いので、実用性はあまりない。

ここで使え!!

待ちに弱い貴人にとっては、相手のガードをくずす唯一の技ともいえる足取り。相手が待ちぎみの闘いをするなら、不意にダッシュで近づいて狙っていこう。膝行自体をつぶされる可能性はあるものの、使わないわけにはいかない。

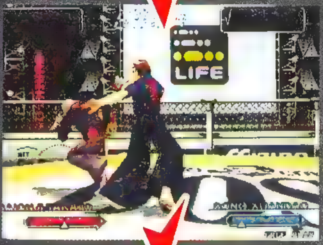
●中段両手構え→上中段両手構え2→上中段当て身流し、中段両手構え→中下段両手構え1→中下段当て身流し



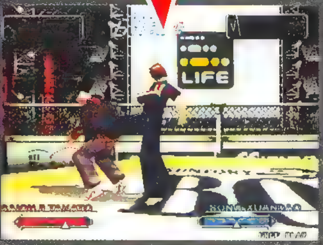
当て身のコンビネーションの例。これは中段両手構えだが…



↗を入力すると上中段両手構えに。上段、中段の両方を取れる



追加技の上中段当て身返し。背後を取る技で、ダメージはなし



背中を向けている相手に打撃技で追撃。連続技として成立する


合気・中段がカウンターヒットすると…


相手は気絶（？）してしまう。すかさず打撃で追い打ちしよう

●合気の心→合気・上段or中段or下段

合気の心は体を後ろに退くので、相手の攻撃をかわす効果がある



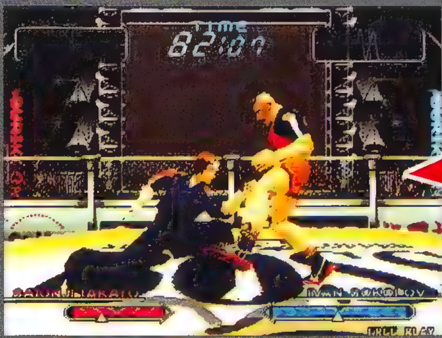


うまく相手の攻撃をかわせたら、そのスキに合気を叩きこもう



合気・下段は通常ヒットでもダウンを奪えるので、使いやすい

●膝行→足取り


足取り。相手のガードをくずすためにはこの技を使うしかない


膝行は足取りの予備動作。動作自体が遅いのが難点だ


足取りをつぶそうとする相手には、天地投げでカウンターを狙え

金的蹴り／鳩尾突き／人中打ち

貴人のヘビー攻撃はいずれも打撃技。性能的にあまり差がないので、ここでまとめて解説しよう。

発生の早さは、人中打ちと鳩尾突きが同じで、金的蹴りはほんの少しだけ遅い。リーチは、人中打ちが最も短く、金的蹴りが最も長い。

どの技もスキが大きく、ガードされてしまうと反撃を受けてしまう。

ここで使え!!

数少ない打撃技だが、スキが大きすぎるので、牽制に使えるとはいいがたい。とはいえ、まったく打撃を出さずに闘うわけにはいかない。使うならば、金的蹴りの先端を当てるように使っていこう。

他には、当て身流しからの追撃として使うことになる。

ダウン取り→肘締め

貴人のダウン攻撃は、相手が仰向けの時に出るすくい蹴り、うつぶせの時に出る急所打ち、ヘビー攻撃入力で出せるダウン取りの3種類がある。ダウン取りは決めにくいが、その分、派生技の肘締めの威力は大きめに設定されている。

ここで使え!!

確実に狙えるのは、合気・下段がカウンターヒットした時ぐらい。この場面では忘れずにダウン取りを狙うこと。

アーツリスト

打撃技流れ図



●金的蹴り、鳩尾突き、人中打ち

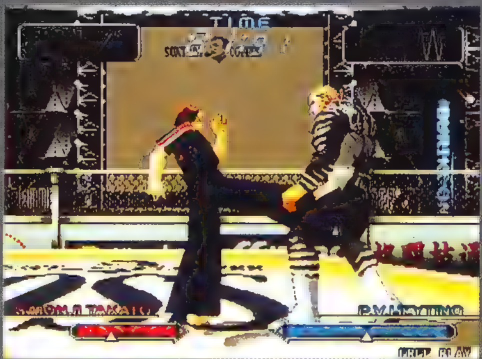


中段は鳩尾突き。発生が金的蹴りよりも早いのが特徴


上段のヘビー攻撃である人中打ち。リーチが短いのでイマイチ



膝行・前進。膝行の状態のまま移動するのだが、スピードは遅い

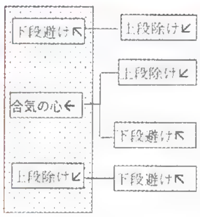

こちらが金的蹴り。リーチが長いのでもっとも使いやすい

●ダウン取り→肘締め

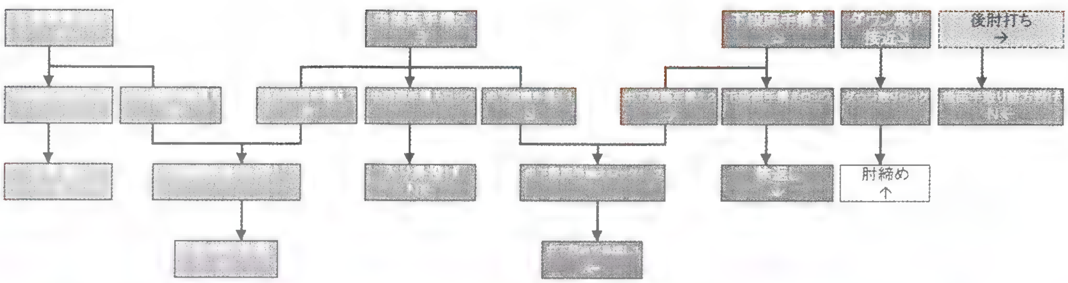

派生技の肘締め。ダメージは高いが、返し技を食らう可能性アリ


ダウン取りは、ダウン状態の相手の正面にいかないと出せない

マル秘アーツリスト



追加入力技&返し技発生ポイント流れ図

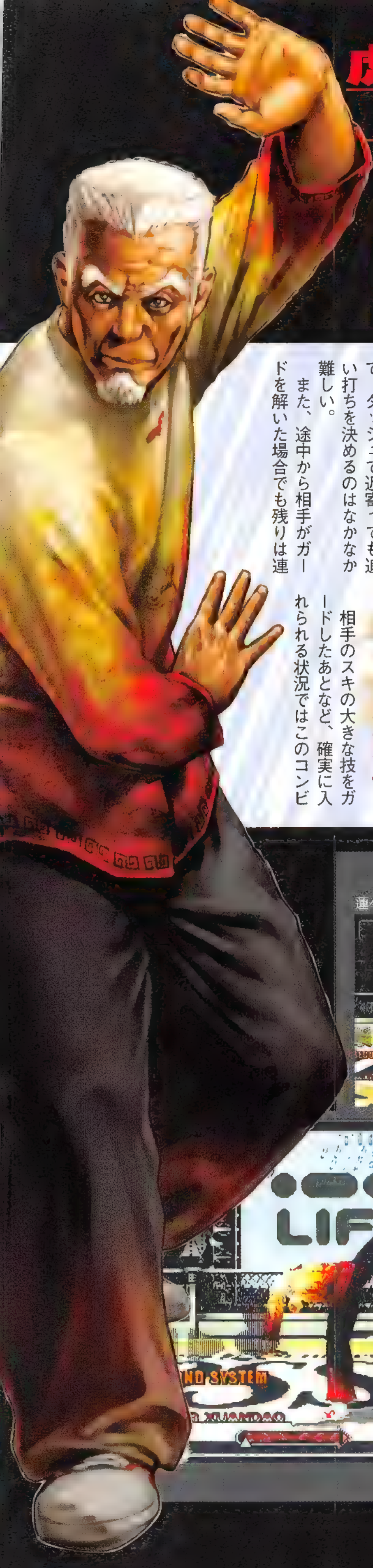


虎尾脚ルートは全段連続ヒット！
投げ技の踏手は返し技なし！
強えぜじいさん!!

解析／飲み頃ＫＩＮＧ

宋(ソン)　玄道(シャンタオ)

SONG XUANDAO



技解析

上順単鞭→蓮中順単鞭1→蓮々上順単鞭1→虎尾脚

上順単鞭は上段に向かって掌底をくり出す技。蓮中順単鞭1は中段、蓮々上順単鞭1は下段にそれぞれべしべしと掌底を当てていく。最後のとどめの虎尾脚は、後ろを向いて馬キック（蹴りあげ）をするというもの。上順単鞭がヒットすれば、あとは最後まで連続ヒットする。

ここで使え!!

最後の虎尾脚以外は、技のスキがほとんどない。1発～3発目で止めて、いきなり踏手で投げにいってみたり、また再びごりごり押していったりするなどして、相手を揺さぶっていこう。

上順単鞭→蓮中順単鞭1→蓮々下順単鞭1→攬雀尾

蓮々下順単鞭1は両腕を開いて下段に攻撃、とどめの攬雀尾は両手で掌打。これは相手を大きく吹き飛ばす技なので、ダッシュで近寄っても追い打ちを決めるのはなかなか難しい。

また、途中から相手がガードを解いた場合でも残りは連続でヒットするので、その場合は最後まで入れちゃっておつけえだ。

ここで使え!!

前述のコンビネーションと同じように使っていける。

蓮中順単鞭から蓮々下順単鞭はレバーを入れっぱなしで大丈夫なので、コマンド入力が苦手な人にはこちらがおすすめ。また、最後の攬雀尾は相手を大きく吹き飛ばしてしまうので追い打ちには向かないと書いたが、リングアウトを狙っていくのならこれを使っていくのもいい。

中順単鞭→蓮上順単鞭→蓮々中順単鞭1→後掃腿

中順単鞭は中段に、蓮上順単鞭は上段、蓮々中順単鞭1は下段にぺちぺちと当てていく。そして最後の掃腿はいわゆる足払い。すぐ目の前に転ばせるため、追い打ちを楽に決めることができてしまう。

ここで使え!!

相手のスキの大きな技をガードしたあとなど、確実に入れられる状況ではこのコンビ

●上順単鞭→蓮中順単鞭1→蓮々上順単鞭1→虎尾脚／攬雀尾



上順単鞭。ここからスタート

蓮中順単鞭。ここから枝分かれ

蓮々上順単鞭1。べちっと当ててえ

虎尾脚。顎にひっとぉ

蓮々下順単鞭1。レバーは入れっぱなしね

ど～ん！ 攬雀尾炸裂う

ネーションを使っていくといいだろう。

連続ヒットさせたあとに、ほぼ確実に追い打ちを入れられるのはかなり大きい。

中順単鞭→蓮下順単鞭→蓮々中順単鞭2→披身端脚

中順単鞭から蓮下順単鞭まででは連続ヒットし、蓮々中順単鞭2はつながらない。しかし、蓮々中順単鞭2から披身端脚は連続ヒットするという風になっている。

つまり、蓮下順単鞭のあとに、割りこまれるスキが発生するということ。かなり危険なコンビネーションとなっているので、特殊な状況でないかぎりは使わない方がいい。

ここで使え!!

最後の披身端脚の発生が若干遅めになっているので、相手のガードの上から出していった場合、相手が思わず割りこもうとしてガードを解いたところにヒット、といったこともありうる。

ただ、ばれてしまえばそれまでなので、あまり多用するのはおすすめでなし。

下順単鞭→蓮中順単鞭2→蓮々上順単鞭2→抱虎帰山

このコンビネーションも、下順単鞭から蓮中順単鞭2まで連続ヒットし、蓮々上順単鞭2まではつながらず、蓮々上順単鞭2から抱虎帰山は連続ヒット、ということになっている。

ここで使え!!

前述のコンビネーションと同じように使っていける。抱虎帰山の方が披身端脚より出が遅いので、こちらの方が引っかかりやすいかも（予定）。

下順単鞭→蓮中順単鞭2→蓮々下順単鞭2→肘撃

蓮々下順単鞭2までは前述のコンビネーションと同じ。肘撃は、名前の通り肘を当てる技。

ここで使え!!

これも同じような使い方になってくる。

ちなみに、前述までのコンビネーションは、3発目までは空振りでも出せるのだが、4発目は相手に当たっていないと技が出ないということを覚えておいてね。

双擺脚

前進後、斜め上に蹴りあげる技。ヒットさせた場合は相手がよろけるうえ、技の硬直も少なくすぐ動けるので、ラッシュ向けの技。

ここで使え!!

ラッシュの合間に織りまぜていくと効果的。ガードされてしまうとさすがに不利なので、状況を考えて使っていくようにしよう。

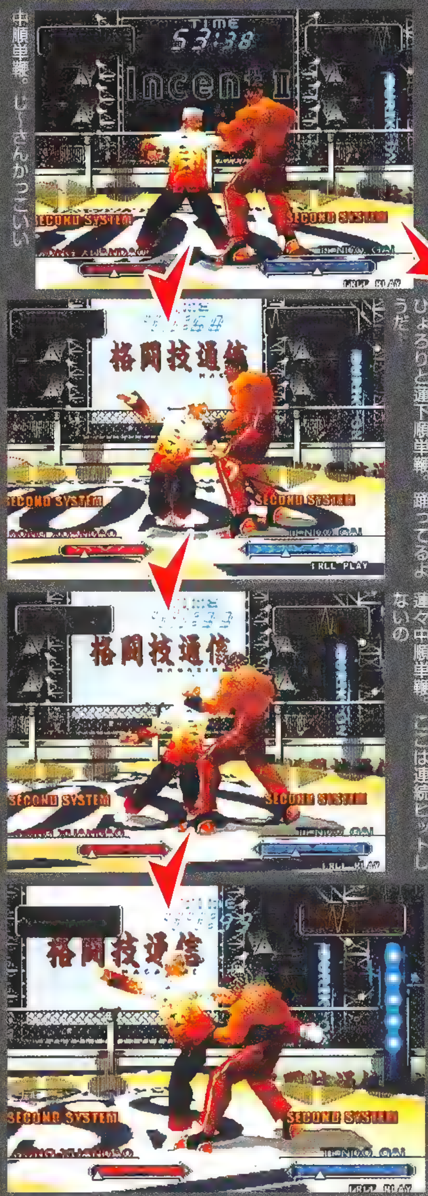
上溜め→上拗単鞭・弱or強

弱は出が早い。強は出るまでが弱より遅いが、1発でガードクラッシュさせることができる。

ここで使え!!

強は、相手の起きあがりに重ねるように出すと強い。弱は、ガードされてしまうと反撃を受けてしまい、かなりしんどいので、常に強を狙って出していくようにしよう。

●中順単鞭→蓮下順単鞭→蓮々中順単鞭2→披身端脚



中順単鞭。じ〜さんかっこいい

ひょろりと蓮下順単鞭。踊ってるようだ

蓮々中順単鞭。ここは連続ヒットしないの

披身端脚。足がめりこんでる

●中順単鞭→蓮上順単鞭→蓮々中順単鞭1→後掃腿



蓮上順単鞭。ちょっと内股

蓮々中順単鞭1。足元狙ってるぅ

んで後掃腿と。追い打ちまで入れちゃえ

弱or強中溜め→中拗単鞭

上拗単鞭と同様、弱は出が早く、強は1発でガードクラッシュさせるという特徴を持っている。

ここで使え!!

強の方をおもに使っていこう。これにより、相手のガードをくずし、攻めを有利に展開できるようになる。

また、弱はガードされると反撃を受けやすいので、あまりおすすめでなし。

中捻り→転身擺蓮脚・強→反転擺蓮脚

中捻りは、ガードをしながら出せる構え。そこから出る転身擺蓮脚は、宙を舞う蹴り。強のみ、そのあとに反転擺蓮脚へとつないでいくことができる。

ここで使え!!

中捻りは少し後ろにさがって構えるため、ガードしながら様子をうかがい、相手の技を回避して、攻撃をくり出すことができる。

踏手→転身→捶撃

転身で相手の背後にまわりこみ、そのあとの捶撃で相手の背中にどかんと1発！という返し技が存在しないかなりやばげな投げ技。

ここで使え!!

ダッシュから出せるのがかなり強い。ある程度小技でかためておいてからおもむろにダッシュし、投げる。またはそのまま小技ラッシュ続行など、相手を揺さぶるにはもってこいの技。かなり頼っていい。

●下順単鞭→連中順単鞭2→連々上順単鞭2→抱虎帰山／肘撃



下順単鞭。少ししゃがみ気味になるので、相手の上段攻撃を回避しながらの攻撃も可



連中順単鞭2。1とか2とかってなんなんだ？ってゆーかすげーポーズ。あと顔も



連々上順単鞭2。やはり連続ヒットしない



抱虎帰山。ぼんっ！て感じ



連々下順単鞭2。ここも連続ヒットなし



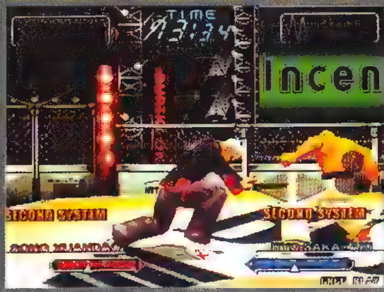
肘撃。体ごといってます

アーツリスト

打撃技流れ図



●上溜め→上拗単鞭・弱or強



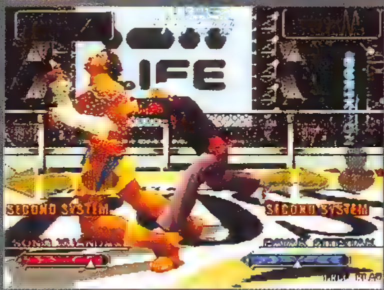
上拗単鞭・強。姿勢が低くなるのがいける

●双擺脚



双擺脚。これを決めて相手の懐へ飛びこめ

●踏手→転身→捶撃



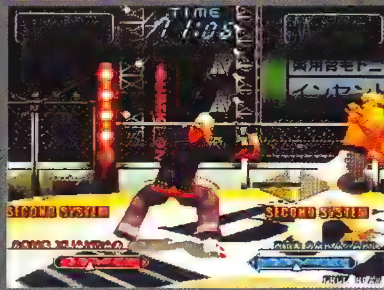
捶撃。回避されないのが強すぎる

●中捻り→転身擺蓮脚・強→反転擺蓮脚



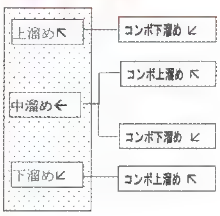
転身擺蓮脚。少し後ろにさがるため、投げ対策として使っていこう

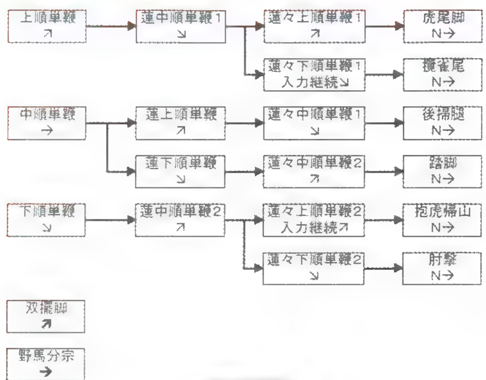
●中溜め→中拗単鞭・弱or強



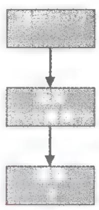
中拗単鞭・強。相手の起きあがりに重ねていこう

マル秘アーツリスト





追加入力技&返し技発生ポイント流れ図



キャプテン・トマディ
CAPTAIN TOMADAY™



宇宙からの侵略者『ナス星人』を撃退せよ。トマト人間トマディの出撃だ!

ビスコ	
業務用MVS	発売中/58,000円
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
106M	シューティング

左右のパンチを駆使して戦うビスコのシューティングゲーム登場!!

かねてより発表のあったビスコのシューティングゲーム『キャプテン・トマディ』が、この初夏、いよいよゲーセンに登場した! 原色も鮮やかなキャラクターたちが飛び交う可愛らしい画面ながら、硬派シューターのプレイにも充分耐えうる、やりこみがいのあるシステムが満載されているぞ。

ゲーム内容は、いわゆる縦スクロール型のシューティングとなる。画面写真を見れば一目瞭然だと思うが、敵のバラ撒いてくる弾が尋常ではない。自機の当たり判定もギリギリそれに合わせられているため、撃って避けるという、シューティングゲームの醍醐味もしっかり押さえられているのだ。

そして、このゲームならではのシステムが「分身」と「ミュータント」だ。

「分身」は、アイテムを取るとトマディが2人に分かれ、それぞれ敵を攻撃するもの。つまり、パンチの数も2倍になるのだ。ただし、当たり判定も2倍になってしまうため、使いこなしにはかなりの技術が必要とされるぞ。

「ミュータント」は、ミュータントアイテムを取ることによってトマディが変身するというシステム。しかし、単なるパワーアップというわけではなく、その過程には強力な姿、扱いにくい姿がちりばめられているのだ。ステージにもっとも適した姿を狙っていくことが重要となるぞ。

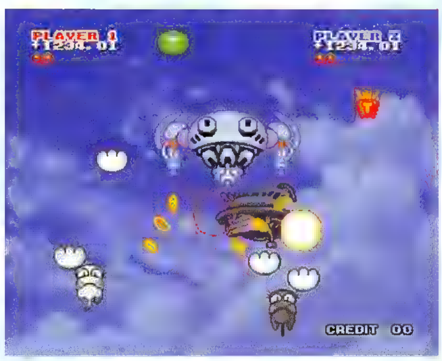
以下の記事で、『キャプテン・トマディ』の独特なシステムを紹介していくぞ。



敵の3WAYをかいくぐり迫りゆくケンダマ。それと植木鉢?



色鮮やかなステージと、コミカルなキャラ。しかし、その攻撃は以外と手厳しいのだ



空中戦で敵を追いつめる2匹のキャット。こんな楽しい形態がいっぱいあるぞ

STORY

時は近未来。

㈲宇宙研究所では、将来予想される『茄子星人』の征服にそなえ、対抗する兵器の開発をおこなっていました。

その研究所の一室には、夜食用に栽培されている「プチトマト」がありました。

ある嵐の晩、幹から落ちた1粒のトマトは、開発中の試薬の中に落ちてしまいました。その試薬に漬かったトマトは強烈な落雷の閃光を受け、突然変異によって『キャプテン・トマディ』へと変身してしまいました。

時は同じころ、地球から遠く離れたガンバー惑星では、地球征服計画の最終段階へとなり、人類滅亡のため、多数の兵器を地球に向け発射されました。その情報をいち早く知った研究所は、開発中の事故で偶然に誕生した『キャプテン トマディ』を『茄子星人』撃退のため出撃させるのでした。

たった1粒、地球を守るため宇宙へと旅立った『キャプテン・トマディ』の運命はいかに!

操作方法

・8方向移動…ジョイスティック
・左手パンチ…Aボタン
・右手パンチ…Bボタン
・フォーメーションチェンジ…Cボタン
・スーパーブロー…AorBどちらか一方を押しっぱなしにしたあと、放しているボタンを押す

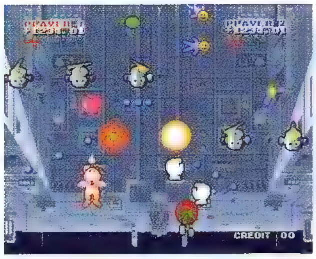
HOW TO PLAY

トマディの武器は、左右のパンチと、片方ずつためて発射する"スーパーブロー"。この2つの武器で、ナス星人に対抗していくのだ。

パンチはAボタンが左手パンチ、Bボタンが右手パンチに対応しており、それぞれ押すとトマディがパンチをくり出して、敵を撃墜するのだ。基本的に両方とも連射が可能となっている。

さらに、片方を撃ってもう片方のボタンから手を放しておくと、放した方のパンチをため始める。光り始めたらパワーため完了。ボタンを押すと強力なスーパーブローを発射するぞ。

トマディに分身がついている場合、Cボタンを押すことによって、分身の位置を変更することができる。トマディの正面に分身を置けば、分身を敵の攻撃をよける盾にすることもできるのだ。



ボーナスステージでアイテムをかき集め、ミュータントに

アイテム

このゲームで通常のアイテムは、画面上方から落ちてくる、トマト缶によって出現する。このトマト缶を破壊すると、中のアイテムが出現するのだ。

出現したアイテムは、プレイヤーの攻撃がヒットすると画面を上昇してしまうので、キャッチする場合はいったん攻撃を止めなければならない。また、一定時間攻撃を加えると自然消滅してしまう。タイミングを見はからっての回収テクニックが必要となってくるぞ。

出現するアイテムは「ミュータントアイテム」「1UP」「分身」そして得点アイテムの4種類。

ミュータントアイテムは、トマディのパワーアップに大きく関与してくる。これについては後の項目を参照して欲しい。

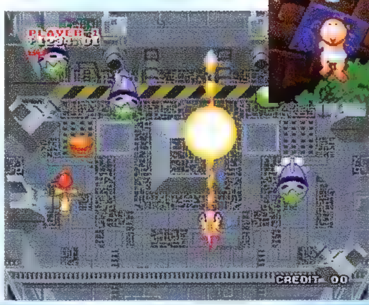
分身は1人プレイ時に限り出現する。キャッチするとノーマルトマトが自機の隣に出現し、自機と同じように攻撃することができる。その上、ミュータントによって変身することも可能なのだ。

また、分身がいる状態で自機がやられた場合、分身が自機となってプレイが続行されるのも面白い点だ。

さらに自機がやられた時、今まで取ったミュータントを空中にバラまいてしまうのだが、これは分身にもあてはまる。わざと分身を倒させ、そのバラ巻いたミュータントで自機を変身させるといった使い方もできるぞ。



ミュータントは、多少性能が悪くても目を楽しませてくれる。ばぶぅ



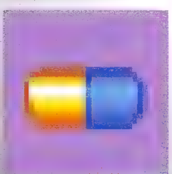
カメレオンの舌は拡散しないが（当り前だ）、高い威力を誇る

出現アイテム



●トマト缶

画面情報から落ちてきて、ショットで撃つと中からアイテムが出現する。



●ミュータント

プレイヤーキャラクターを変身させるアイテムで、この変身によってショット形態が変化する。ただし、所得した個数に応じたパワーアップ効果は期待できない。



●1UP

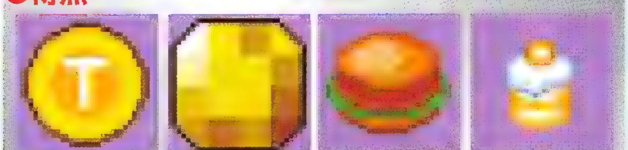
機体を1ストック増加させることができる。滅多に出現しないので、必ず拾うようにしよう。



●分身

プレイヤーキャラクターを分身させ、画面上に2機出現させることができ、ミュータントでそれぞれの機体を変化させることができる。また、意図して一方の機体を破壊、アイテムを放出させ、残った機体の変化をに利用する方法もある。

●得点

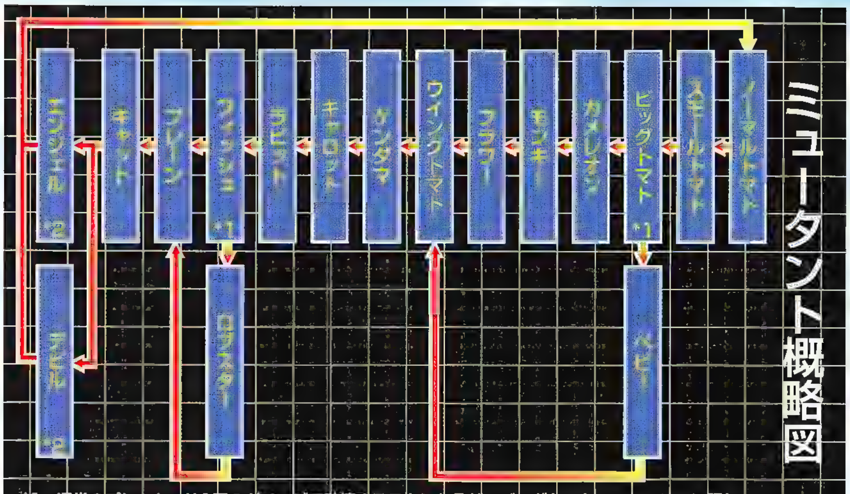


ミュータント

カプセルの形状をしたミュータントアイテムを拾うと、トマディが変身していく。これによってパワーアップがはかれるのだ。

ミュータントアイテムを拾うごとにトマディの形態は変化し、それにともなってショットの方も左右のパンチから貫通弾、3ウェイと変化する。その数は何と17通り！ 中には意外な物もあるぞ。

ただし、必ずしも後半の形態が強いかというと、そうとはいえないのが、このシステムの一筋縄ではいかないところ。時には、最初の方の形態で変身を止めた方が有利な場合もあるし、特定の形態でわざとやられることで変身できる特殊なものも存在するのだ。詳しくは左のミュータント概要図を参照して欲しい。

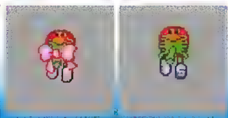


*1：通常のプレーヤーは1回のダメージで破壊することになるが、ビッグトマト・フィッシュに限り、特殊なキャラクターに変身する。
*2：エンジェル・デビルの分岐については、日ごろの行いで決定される。

ミュータント一覧表

ここでは、トマディが変身できるミュータント全17種類を紹介。それぞれ異なった姿、ショットを持っているぞ。

また、分身を使用する場合、組み合わせてミュータントによってその効果も変わってくる。例えば、攻撃力の優れたケンダマで攻撃し、分身は放射型のモンキーやフラワーに変身させ、自機の死角をフォローするといった使用方法も。色々と試して、もっとも効果的なミュータント、その組み合わせを探そう。

●ノーマルトマト

スタート時のトマディの状態。スピード、与えるダメージともにバランスが取れている。

●スモールトマト

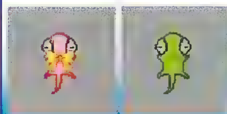
小さくなったため当たり判定が小さく、スピードも速い。ただし与えるダメージも小さい。

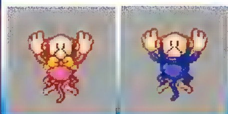
●ビッグトマト

巨体のためスピードも遅く、弾避けも苦手。しかし、与えるダメージはトマト系の中で最大。

●ベビー

ショットが1WAYで与えるダメージも小さく、スピードも遅い。しかし、変身のショトカットが可能。

●カメレオン

伸びる舌で攻撃する。1WAYのショットだが、敵を貫通し、与えるダメージの大きい。

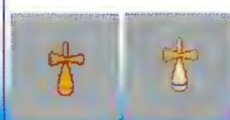
●モンキー

2WAYショットのバナナで攻撃する。プレイヤー前方の視覚をカバーしてくれるぞ。

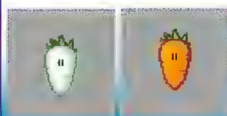
●フラワー

速射性に優れた、放出型3WAYショットを持つ。

●ウイングトマト

ノーマルトマトに羽が生え、移動スピードが上がったもの。与えるダメージはノーマルトマトと同様。

●ケンダマ

非常にダメージの高い1WAYショット。しかし飛距離が短く、速射もきかないため、拡散型の形態と組み合わせるといい。

●キャロット

拡散型の4WAYのパンチを繰り出し、攻撃する。使い勝手もいい。

●ラビット

左右からニンジンを発射する。性質的にはノーマルトマトと同様。

●フィッシュ

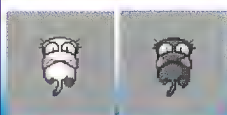
敵、敵弾の相殺型1WAYショット。ケンダマ同様、拡散型の形態との組み合わせが効果的。

●ロブスター

拡散型の2WAYショットのハサミで攻撃。前方に死角が発生するので、モンキーよりは弱い。

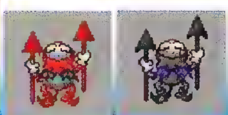
●プレーン

弾の戻りのないミサイルで敵を攻撃する。ショットは放出型。

●キャット

左右のネコパンチを発射する。性能はノーマルトマトと同様。

●エンジェル

放出型の1WAYショットを発射する。与えるダメージが大きく、連射もきく。

●デビル

放出型の2WAYショットを発射する。エンジェルと同様、ダメージが高く、連射がきく

ステージ紹介

この『キャプテン・トマディ』では、市街地、地中、海、宇宙空間といった、非常にバリエーションに富んだ構成のステージが、1～5まで用意されている。全5ステージと聞くと、ちょっと短いと感じられるかも知れないが、1つ1つが長めに作られているため、充分満足できるボリュームとなっている。

それぞれのステージでは、ステージの特色をいかした個性的な敵キャラが出現する。可愛らしい見た目とは裏腹に、かなり辛口の攻撃を仕掛けてきては、次々とトマディのゆく手を阻んでくるぞ。そしてザコキャラを突破したあと、各ステージの中盤では中ボス、ステージボスと対決するという構成になっている。

ここでは、ステージ1から最終面のステージ5までを、ざっと紹介しよう。

なお、ステージ4の『機械』は他のものと性質が異なり、大量のトマト缶が出現するボーナスステージとなっている。ここでミュータントアイテムを大量に蓄え、最終面に臨むトマディの形態を整えておくと、この後の戦いが有利になってくるぞ。

ステージごとに計画的なミュータントを心掛け、ぜひ全ステージクリアを狙ってみて欲しい。

STAGE 1

市街地～墓場

中ボスとしてプレイヤーのライバルと、その彼女が登場する。序盤なのでさほど苦戦することはないだろうが、ここで手間取っていると、ボス戦で苦労するぞ。

ボスキャラクターとして、筒型28号が出現する。

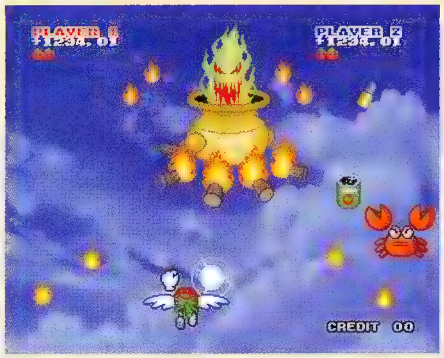


STAGE 2

地中～空

ステージ2に突入すると、敵の攻撃も激しくなってくる。

ここでは中ボスとして鍋型戦闘機、ボスキャラクターとして毒鍋型土器号が出現する。周りの薪は、ダメージを受けつけない。薪が離れた瞬間に、懐に潜りこもう。



STAGE 3

金鉱～海

トロッコが走り抜ける金鉱を抜けたら、海へ。この辺りから効果的なミュータントと分身を心がけないと、相当の苦戦を強いられるぞ。

ここでは中ボスとしてエイ型戦闘機、ボスキャラクターとして超蟹太郎号が出現する。

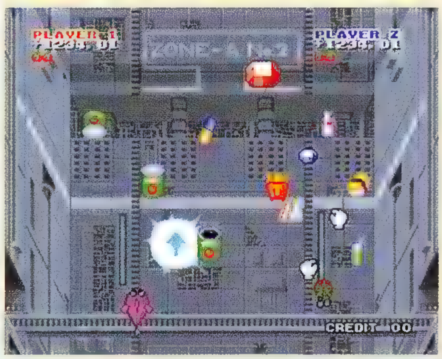


STAGE 4

機械

ここはボーナスステージとなっており、次々とトマト缶が落ちてくる。

ただし、敵がまったくいないというわけではなく、ザコがポイントごとに出現。アイテムにばかり気をとられていると、思わぬ攻撃を受けてしまうぞ。



STAGE 5

宇宙空間～基地

いよいよ最終ステージへと突入。敵の攻撃も熾烈を極め、わずかなミスが死につながる。

中ボスとして回転重機、ボスキャラクターとして茄子基地が出現する。果たして、ナス星人の脅威から地球を守ることができるだろうか？



ついに終盤戦の5&6を 徹底攻略！

METAL SLUG X

いよいよ終盤戦のMISSION5&6攻略に突入！さらに今までに紹介できなかったパワーアップガンの性能についても大解析。これを読んでラスボスを目指そうぜ！

SNK

業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	発売中／29,800円
家庭用CD	—
SS	—
PS	—

506M アクションシューティング

©SNK 1999
概要／DSP−たろりん

MISSION 5

●ポイント1



いったん車の上に乗って、この兵士を出現させる。そして左に戻ろう

序盤部分は、市街地での戦いとなる。

まずは画面左端にある車の上に乗り、下撃ちで車を破壊しよう。すると、爆発して飛び上がった車が足場になり、画面上部にある得点アイテムを取ることができるのだ。

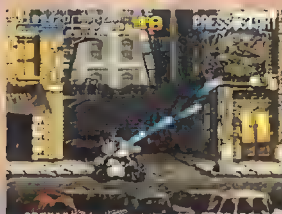
また、スタート地点から数えて3台目の車の上にも、同じようにアイテムが配置されている。これを確実に取りたい場合は、1台目の車を破壊した時に出現するショットアイテム（ロケットランチャーかレーザーがランダムで出現する）は取らない方がいいだろう。

この車に乗るとパラシュート兵が降りてくる。この兵士に対しては、いったん後ろにさがって対処すること。この時、同時に後ろからも出現することがあるので、さがりすぎには注意すること。

しばらく進むとメタルスラッグが置いてあるぞ。

●ポイント2

画面のスクロールがストップすると、左右両端に戦車が出現（なぜかパラシュートで降下してくる）。この戦車は右の方から先に出現するので、あらかじめメタルスラッグのバルカンを右上に向けておき、出現と同時に破壊してしまおう。



戦車の出現位置は必ず覚えておくこと。対応が遅れると非常に危険

次に左の戦車を破壊するわけだが、すぐに攻撃するのは危険。メタルスラッグ乗り降り無敵を使って、戦車が砲弾を2発撃つまで待とう。攻撃はそれからだ。

戦車を2台とも破壊したあと、背景の標識を撃つと、捕虜が3人出現することも忘れないように。

このあともスクロールがストップする箇所が2つある。そこで出現するのはヘリ。メタルスラッグ乗り降り無敵を利用すれば、さほど苦労しないで倒せるだろう。

ちなみに、このあたりで出現する手りゅう弾アイテムは、必ずメタルスラッグから降りた状態で取り、手りゅう弾の弾数を補充すること。なぜなら、メタルスラッグに乗っていられるのはトンネル突入前まで。ステージの後半で、多くの手りゅう弾が必要になるため、多めに補充しよう。

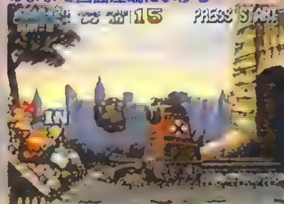
●ポイント3

トンネルの入り口の場面。

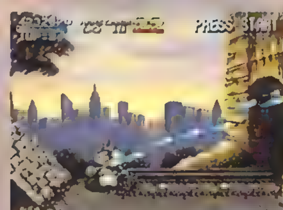
ここでは、まずトンネルの中（上の方）にいる捕虜を出現させよう。画面を最後までスクロールさせてしまうと敵が出現するので、その前に立ち止まって捕虜を出現させること。

捕虜を救出したら右に進もう。ここで出現する敵はヘリ4機とハイネック戦車だが、メタルスラッグに乗っていない状態でここまでくると、ヘリ4機は省略される。

メタルスラッグに乗ってここまできた時は、ハイネック戦車にバルカンで多少ダメージを与えてからメタスラアタックを使って倒してしまおう。どうせメタルスラッグに乗っていられるのはここまでだからね。生身でここまできた場合は、画面の左端からショットを撃てばいい。ここは上り坂になっているため、左端にいればハイネック戦車の弾は届かないのだ。



後ろ向きにジャンプすれば、右向きのままで画面左端にいける



捕虜はここにいる。敵が出現する前に出してしまおう

MISSION5ステージ解説『キス・イン・ザ・ダークX』

大きく分けて3つの場面から成り立つステージ。

序盤は整然と立ち並ぶビル街が舞台。路上に停車してある車は破壊可能。持ち主には気の毒な話である。

中盤は鉄道用のトンネルの中。敵に操られていると思われる車両が、プレイヤーを押し潰さんと襲いかかる。

終盤は下水道。グロテスクなミュータント兵や、（どうやって入ったのか謎だが）潜水艦がゆく手を阻む。



一見、平和そうなこの街にも戦争の魔の手が襲いかかる

●ポイント4

ここからはトンネル内部での戦いになる。このステージの背景にある信号機には、捕虜や食べ物が隠されているので、忘れずに回収しよう。トンネル内にはヤマ場が3ヵ所ある。順を追って攻略していこう。

①ヘリ5機編隊

MISSION1と同じく、先頭の赤いヘリを破壊すれば、残りの4機も誘爆させることが可能（ボーナス点も入る）。ヘリの攻撃はかなり激しいが、実は画面左端にいれば、敵の攻撃が当たらないようになっているので覚えておこう。



画面左端にいればヘリは怖くない。兵士の弾にも注意しよう

効率よく赤いヘリにダメージを与えるには、赤ヘリが右から左に移動してくる時がチャンス。赤ヘリの真下をキープし、上撃ちしながらヘリと一緒に左に移動していくのだ。画面の左端まで移動したら、すべてのヘリが頭上を通り過ぎるのを待ち、それからまた赤ヘリを追って右に移動していこう。

②中ボス

1作目のMISSION4のボスが、中ボスとして復活。メタスラ1ではメタルスラッグに乗った状態で戦ったので楽勝だった（触れても死ななかった）が、今回は生身で戦うことになる。もちろん、ひかれると即死なので要注意。

オススメのパターンは、しゃがんで手りゅう弾を連射し、速攻で破壊するというもの。大体12発ぐらいで破壊できるはずだ。前半で手りゅう弾をちゃんと補充してあれば、ここ連発しても20発以上は残るハズ。

ここにくるまでに1度死んでしまった時や、どうしても点数を稼ぎたい人は、ジャンプでボスの上を飛び越えながら攻撃しなければならない。この敵は、側面に触れると死んでしまうが、上に乗る分には大丈夫。画面端で押しつぶされる前に、上部を通過して反対側へ移動しよう。



しゃがんでAボタンとCボタンを連打するだけでいい

③電車

中ボス前にも1両だけ出現するが、これは問題なし。難しいのは、中ボス戦のあとに3両連続で出現する場面だ。

1両目は、ハンドガンを連射しているだけで簡単に破壊できる。

2両目はハンドガンだけでは間に合わないので、手りゅう弾も使って攻撃する。この先で手りゅう弾が必要になる場面はないので、手りゅう弾を全部使い切ってもOKだ。

2両目を破壊するとスーパーグレネードのアイテムが出現。全MISSION通して、ここでしか出現しない超お宝アイテムだ。その威力は他の武器とケタ違い。そして、3両目はスーパーグレネードを使えば「楽勝！」というわけ。イキな演出だのう。



これは2両目。丈夫なうえに速いので、手りゅう弾で破壊しよう

●ポイント5

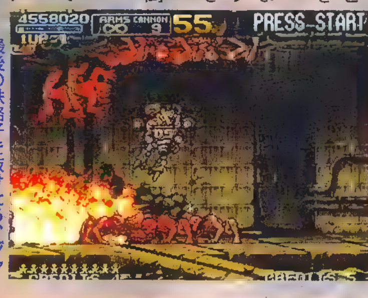
トンネルを抜け、謎の施設内部へと舞台が変わる。ここでは前作と同じく、ミュータント兵がわんさか出現する。

序盤は、ハンドルを操作することで入手できるBIGレーザーショットやスラグノイドを駆使すれば、それほど苦戦しない。ミュータント兵は近寄らなければ怖くないので、とにかく遠くから撃つべし。

3つ目の鉄柵を破壊したら、キャノン砲を連射しつつ右へジャンプをくり返す。多少強引にでも先へ進んでしまおう。この先にはハイネック戦車がいるのだが、素早く進まないと、ミュータント兵とハイネック戦車の複合攻撃を食らうハメになってしまう。

ハイネック戦車のところまで強引に進んだら、メタスラアタックでミュータント兵を一掃しよう。もし何人か残ったとしても、無敵時間中に倒してしまえば問題ない。

この後からボス戦までは、敵戦車の砲弾にだけ注意しておけば問題ない。ちなみに、ハイネック戦車がいるあたりの背景に捕虜が隠れている。フレイムショットを撃っていれば勝手に出現することが多いので救出しておこう。



最後の鉄格子を抜けたら、ジャンプで強引に右へ進んでしまおう

BOSS 対ボス戦攻略

攻撃が全体的に弱体化しているものの、前作のボスと変わらない。しかし、ここでプレイヤーが乗っている乗り物はスラグノイド。よって、前作でできた、手りゅう弾連射による速攻パターンは使えなくなっている。

しかし、このボスは、実はプレイヤーを1歩も動かさずに倒すことが可能だ。ここまで到達したプレイヤーなら見当はつくはず。そう、スラグノイドの乗り降り無敵を使うのだ。

というわけで、スラグノイドへの乗り降りをくり返しつつ、ジャンプした（乗りこむ）時に下撃ちしたり、スラグノイドに乗った直後の無敵時間中にバルカンを撃ったりして、ボスにダメージを与えていこう。

唯一の注意点は、スラグノイドからの降り方。降りる時は、しばらくレバーを↓に入れ続け、扉が開いた状態になってからBボタンを押さなければならない。扉が開くまでには、かなり時間がかかるので不安になりそうだが、乗った直後からレバーを↓に入れておけば、ちゃんと無敵時間中に扉を開けることができるぞ。あせって早めにBボタンを押してしまうと、ジャンプして逆にダメージを受けてしまうことになる。とにかく落ち着いて操作するように心がけよう。

万一、スラグノイドが壊れてしまった場合は、左右移動やジャンプを駆使してボスの弾をよけなければならない。うれしいことに、ボスの攻撃は前作よりも弱体化しており、アドリブで乗りきれることが多い。あきらめずに最後まで戦うべし。


レバーをしばらく下に入れっ放しにすると、このように扉が開く



扉が開いたのを確認してから、Bボタンを押して降りよう



ジャンプ中に弾を撃ちつつ、またスラグノイドに乗りこむ

MISSION 6

●ポイント1



ここでしゃがんでヘビーマシンガンを撃ち、土のうを破壊する

スタート地点の左にあるヘビーマシンガンは、さらに左の看板に隠されている食べ物でFAT状態になってから取るようにしよう。次に、しゃがんでマシンガンを連射。川にある足場上の土のうを破壊し、その後ろにいる兵士を倒そう。ちなみに、土のうは必ず完全に破壊すること。土のうを発見したら、とりあえず完全に破壊してから進むクセをつけるようにしよう。

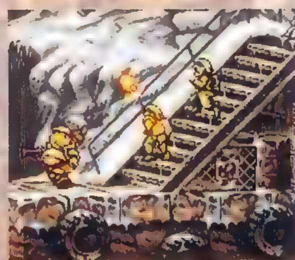
土のうを破壊したら、今度は足場に飛び移ろう。すると、右の小島にいる兵士がペンシルミサイルを投げて攻撃してくる。足場の上で戦うのは危険…というかムリなので、ジャンプで左の陸地に戻って応戦しよう。

ここから先は、兵士や土のうを撃ちつつ、足場を跳び移っていけばよい。水中から打ち上げられているミサイルは、先端部分以外なら触れても死なないことを覚えておけば、簡単に対処できる。



画面をスクロールさせたら、とりあえず一度左に戻ろう

●ポイント2



敵の手りゅう弾は、必ず左に避けるようにしないと危険だぞ

最後の足場を越えて陸地についたら、まず捕虜を救出してアイアンリザードを取る。この時、階段の上の兵士が投げてくる手りゅう弾には十分注意しよう。よける時は必ず左に動くこと。右に動くと、別の兵士が発射する放物線ミサイルの餌食になるぞ。

アイアンリザードを取ったあとは、階段の下からアイアンリザードを撃って、上にいる兵士を蹴散らそう。

階段を上った所には捕虜が隠れている。上撃ちすれば簡単に見つけられるだろう。

●ポイント3

うねるつり橋の場面。今回は、橋の上を歩いてくる兵士に加え、前方からミサイルが飛んでくるように変更されたので、注意して進むこと。

ここでは、まず「右にジャンプ→レバーを左に入れて陸地に戻る」という動きをくり返しながら、左から兵士が出現するようになるまで画面をスクロールさせていく（写真参照）。また、看板を撃って隠し捕虜を出現させ、アイアンリザードを取ることも忘れないように。

以後は、①左から出てくる兵士を近接攻撃で、②橋の上の兵士はアイアンリザードで、それぞれ倒していく。しばらく粘っていれば、そのうち兵士は出てこなくなる。ミサイルは、ジャンプで上に乗ってしまえばよい。先端にさえ触れなければ、死なないからね。

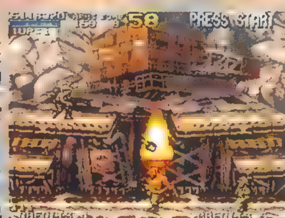


ここにいればほぼ安全。敵が出なくなるまで粘るべし！

兵士が出てこなくなったあとも、しばらく待っていればミサイルさえも出てこなくなる。これで悠々とつり橋を渡ることができるぞ。

●ポイント4

中ボスのアレン。コイツは手りゅう弾を使って倒す方法がおすすめ。最低でも爆風を当てるようにすれば、10発程度で倒すことができる。



アレンが歩いてきたら手りゅう弾を投げて、確実にダメージを与える

具体的なパターンを説明すると、まず、アレンと逆側の最上段の足場で待つ。アレンは最下段を歩いてプレイヤーに近づこうとするので、最下段に降りたところを狙って手りゅう弾を2発投げよう。これを投げたあとは、歩いて近づいてくるアレンとすれ違うように反対側の足場に跳び移る。…のだが、あまりに早くジャンプしてしまうと、アレンは戻ってしまい、手りゅう弾が当たらないばかりか、殺される可能性もある。よって、反対側に移動する場合は、アレンが弾を撃ってくる寸前まで引きつけるのが賢い方法。

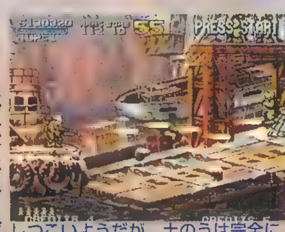
周囲のザコ兵士は、ジャンプ中にヘビーマシンガンを下にばらまいて倒すとよい。

アレンを倒したら、左右の足場の間を上撃ちして隠し捕虜を出そう。プレイヤーが画面右側にいる状態でアレンを倒すと、画面がスクロールしてしまい、捕虜を出せなくなることがあるので注意。



捕虜はここにいる。取り逃しやすいので注意しよう

●ポイント5



しつこいようだが、土のうは完全に破壊するように！

アレン戦以後は、少しずつ画面をスクロールさせ、現れる敵を倒しながら進む…という牛歩戦術を使えば、特に難しい箇所はないだろう。放物線ミサイルを撃ってくる兵士も多数配置されているが、ミサイルが発射されたのを見てから左に移動すれば大丈夫。狙いが正確な分、注意さえしていれば簡単によけることができるのだ。

MISSION6ステージ解説『愛をいま、しんじていたいX』

最終ステージとなるMISSION6。マルコたちは、ついに敵の本拠地へと乗りこむのだ。

ステージ前半は、雪に覆われた山岳地帯。その地形には、侵入者を阻止するためのミサイル発射装置や、侵入者をチェックするための監視小屋などが建造されている。

内部に侵入すると、モーデン軍兵士に加えて、協力者である宇宙人も姿を現わす。

彼らは、その容姿からも推測できるように、マーズピープル＝火星人である。モーデン軍に協力しているにもかかわらず、彼らはモーデン本人を嫌っているようであり、その様子はボス戦前の演出などに垣間見ることができる。

宇宙人の攻撃は、その手に持つ銃器から発射されるエネルギー弾。その軌跡は宇宙人の念動力によって操られていると考えられており、使用者の能力に応じてさまざまな動きを見せる。特に高い能力を有するのは体色が白い宇宙人が放つもので、飛行スピードが速いうえ、攻撃対象を追ってブーメランのように戻ってくるという性質がある。



無数のミサイルが侵入者に襲いかかる。奥には対空砲らしきものも…



白い宇宙人の弾は、速い、3方向、戻ってくるの3拍子そろったイヤな弾

●ポイント6

戦場はいよいよ敵基地の内部へと進んでいく。

スタート地点は潜水艦のドック。潜水艦の船首部分を破壊すると、その爆発で周囲の兵士を巻きこんで退治することもできる。

天井や柱にへばりついている兵士は、潜水艦の甲板上からのジャンプショットで近づかずに倒せることを覚えておくと、簡単に対処できる。

スタート地点の真上にある操作ボックスを破壊し、手りゅう弾を取るのも忘れずに。



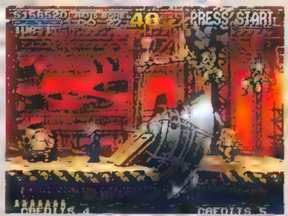
ジャンプ撃ちで兵士を遠くから倒すのは超重要。忘れないように

●ポイント7

捕虜とセールスマンがいる所。捕虜のすぐ横にある箱のようなもの（背景）には、食べ物が隠されている。

そのすぐ先にはUFOがあり、裏から兵士が2人現れる。この兵士たちは物陰から手りゅう弾を投げてくるので、こちらも手りゅう弾で対抗しよう。セールスマンに重なる（少しだけ右にずれる）感じで投げれば倒せる。ついでに隠し捕虜も出現する。

UFOの上を越えて捕虜を助けたら、その場からショットを撃って、右にある土のうを破壊しよう。その裏にいる兵士は、攻撃してくる前にしゃがみ撃ちで倒すこと。



わかりづらそうだけど、手りゅう弾で2人の兵士を倒したところです…

●ポイント8

エレベーターに乗って出現する宇宙人を倒した先にある2つの操作ボックス。1つ目には手りゅう弾アイテムが、2つ目にはヘビーマシンガンのアイテムが隠されている。

ただし、2つ目の操作ボックスに近づくと、宇宙人と兵士が出現するので注意しよう。まず、2つの操作ボックスの間にある足場に乗り、そこからジャンプショットを撃つこと。ハンドガンのままで宇宙人と戦うのは危険なので、先に2つ目の操作ボックスを破壊してヘビーマシンガンを入手しておくというわけ。


宇宙人が出る前に、ここからショットを操作ボックスを破壊しよう

ちなみに、この場所では画面端に近づかないこと。恐ろしいことに、兵士が画面外の見えないところから近接攻撃を仕かけてくるからだ。

宇宙人を全滅させたら、少し進んで上撃ちしてみよう。ここにも食べ物と捕虜が隠されている。

●ポイント9

以後、ボス戦まで兵士と宇宙人による攻撃が続く。基本的には牛歩戦術でOK。生きのびるコツは、宇宙人の弾を最優先で破壊すること。

途中でスクロールが止まる箇所が3つある。最後のスクロールストップ地点は超難所なので、くわしく解説しよう。

最初に宇宙人が3匹出現。それを全滅させるとメルティ戦車（誘導ミサイルを撃つ戦車）が登場。…と、ここまでは問題ない。

メルティ戦車を破壊するとショットガンのアイテムが出る。これは後々まで温存したいので、以後に出現する宇宙人はなるべく近接攻撃で倒していこう。『近接攻撃は怖い』と思う人は、4人組で現れる宇宙人を4組倒してから取り、その後もムダ撃ちしないこと。


この戦車にはショットガンが必須。必ず2～3発残しておくこと

エリート宇宙人（白いヤツ）を数匹倒すと、しばらくして戦車が、左右から同時に現れる。ここでは、まず右の戦車をショットガン2発で破壊し、すかさず左を向いて手りゅう弾を投げる。すると、左の戦車にダメージを与えるとともに、その真上に現れるエリート宇宙人を倒すことができる。この動きがキマらないと、エリート宇宙人の弾に殺される可能性が非常に高くなってしまうのだ。

BOSS 対ボス戦攻略

はじめに。このボスは『ズルい！』といいたくなるぐらい強い。ここをクリアするためには、プレイヤー個人の弾よけの腕前と運が必要になってくる。

まずボス戦の準備として、手りゅう弾を60発ほど持ってくること。アレン戦以降をノーミスで抜け、記事中で紹介した場所以外で手りゅう弾を使っていなければ、少なくとも58発は残っているはずだ。

●第1形態

第1形態である球型UFOでは、手りゅう弾を30発ほど使う。ボスの攻撃とその対処法をざっと解説しよう。

①ザコUFO（白）を出す…背景の屋根の左端のほうに乗り、UFOが出たらジャンプして手りゅう弾を投げて一撃で破壊する。



白いザコUFOは、ここから手りゅう弾を投げて破壊するといい

②稲妻落とし…左右移動で避ける。稲妻が発射された瞬間にジャンプすると、なおよい。

③紫色の巨大な弾を撃ちながら右から左へ移動…画面右端にいれば安全。そうでなくとも、隙間に入るのは容易。

ボスにある程度ダメージを与えると、ボスは怒り状態になり、稲妻落としの間隔が短くなる、ザコUFO（黒）を出す、などの変化が現れる。稲妻落としのほうは問題ないとして、厄介なのはザコUFO（黒）。耐久力が白の3倍ぐらいあり、まともに相手をするのはキツい。そこで、ボスがザコUFO（黒）を出してきたら、屋根の上から手榴弾を連射して、一気にボスを倒すのがいいだろう。この時、ボス本体に手りゅう弾を当ててダメージを与えつつ、その爆風でザコUFO（黒）を巻きこむ感じになればベスト。大体20～30発の手りゅう弾でこのボスは沈むはずだ。



『黒UFO逃げるな～』と祈りつつ手りゅう弾を連射しよう

●第2形態

真のラスボスである巨大円盤。ザコUFO（黒）を際限なく吐き出すので、非常に手強い存在。コイツを倒すポイントは、ある程度ダメージを与えると現れるメタルスラッグと百太郎。これが取れるかが勝負の分かれ目なのだ。

まず、序盤は左の高台の上で待ち、ザコUFOが出現したら、ジャンプして手りゅう弾を連射しよう。これでを破壊しつつ（ザコUFOは3発で破壊可能）、ボスにもダメージを与えていくというわけ。手りゅう弾がなくなるまで、ひたすらくり返そう。

手りゅう弾がなくなったら、今度はザコUFOのレーザーをよけつつ、ボスにダメージを与えていく。ザコUFOを破壊した時にアイテムが出れば、かなりラクになる。しかし、運が悪いとまったく出ないことも…。

ザコUFOのレーザーは、基本的に左右移動でよける。ジャンプ回避はご法度。この他にも「端に追い詰められないようにする」「レーザーは先端にしか当たり判定がない」「プレイヤーの頭の当たり判定は意外と小さい」「逆に足元の判定は意外と大きい」の4つを知識として押さえておいてほしい。

メタルスラッグと百太郎を入手したら、あとは簡単。乗り降り無敵を使うなり、ジャンプしてキャノンを撃つなりして、好きなように戦おう。



頭のやられ判定は小さい。恐れずにレーザーをくぐり抜けろ！

これがジャンプキャノンパターン。ザコUFOに当てるのがミソ



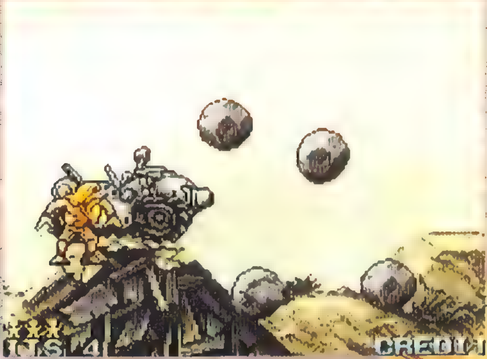
新パワーアップ徹底解剖

ノーマル時とFAT時で武器の性能が変化することはご存じのことと思う。せっかくなので、ここでは『メタルスラッグX』で追加されたパワーアップアイテムのうち、これまでに紹介していないパワーアップガンについて、その性能を解析していく。

ちなみに、表で解説するもの以外にも、今回初お目見えとなるウエポンがいくつかある。まずは、その中からストーンの性能について、簡単に説明しよう。

このウエポンは、威力こそ大きいものの、その性質上の問題で爆風が発生しない。そのため、攻撃範囲もせまく思えてしまい、使いどころが案外難しい…。ただし、MISSION4でメタルスラッグに乗り、しゃがんでCボタンを連射すると、意外と楽しいけどね。余裕がある人は、MISSION3や4でストーンを取り、ボス戦で連射してみよう。けっこう笑える。

この他には、FAT時のBIGフレイムショット、同じくFAT時のフレイムボトルなども初お目見え武器。ただし、どちらもノーマル状態との変化は、残念なことにあまり見受けられない。機会があれば、自分の目で確認してみるのもおもしろいと思う。



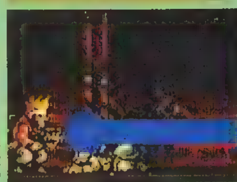
石連射は楽しい（笑えるだけだが…）。手りゅう弾ほど早く連射できないのが残念



めったに見られないFATフレイムボトル。ピンまでデブっちゃってます

ノーマル版ウェポンリスト

BIGレーザーショット



レーザーショットの強化版。レーザーショットと同じく、上下左右の4方向にのみ撃つことができる。ただし、その攻撃判定の広さ（太さ？）はレーザーショットの数倍におよぶ。

威力が大きいこともあるが、ボタンを押し続けるだけで、攻撃判定が持続することがありがたい。おまけにラスボス戦で出てくれると超便利。唯一の欠点は、ななめに撃てないこと。

アイアンリザード



アイアンリザード自体は5月号で紹介済みだが、FAT版の性能が非常に特徴的なので、あらためて紹介することとあいなった。

肝心のFAT版については左を見てもらうとして、ここではノーマル版の補足を。MISSION6の前半にある坂道の終わりのところで走らせると、勢いよくジャンプするのだ。だからどうしたといわれそうだけど、かわいいでしょ？

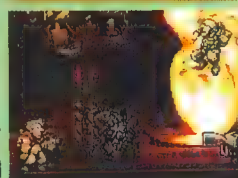
ドロップショット



実はMISSION3から登場しているが、ここであらためて紹介しよう。

結論をいってしまうと、使いにくい武器。バウンドするので「障害物の奥にいる敵を攻撃できる」と思われがちだが、実際には障害物に当たって消えてしまうことがほとんど。他にも、スピードが遅い、威力が小さい、高い所に届かない、画面内に3発しか出せないなど、短所ばかり目立つ。

スーパーグレネード



MISSION5で1回だけ出現するレアアイテム。もしかしたら、アイテムを出す敵からランダムで入手できるかもしれないが、筆者は死ぬほどプレイしているにもかかわらず、1度もお目にかかったことがない。肝心の性能はというと、ノーマル時とFAT時での性能差は、あまりないようだ。というわけで、詳しい武器性能に関しては、左欄を見てほしい。

FAT版ウェポンリスト

BIGレーザーショット



ノーマル版との一番の違いは、そのグラフィック。レーザーが稲妻状に変化し、いかにも強そうに見える。おまけに発射した時のキャラの顔もすごい。

…と、冗談はさておき、性能の方はというと、威力はノーマル版と変わらないようだが、攻撃判定は明らかに大きい。ただでさえ大きい攻撃判定が、さらに大きくなるのだからすごい！

標準装備化熱望。

アイアンリザード



FAT版アイアンリザードは、MISSION6の前半でのみ入手できる。

ノーマル版はモグラ型だったが、こちらはなんと2足歩行。必死に走る姿を見るだけでも笑えるが、こいつのオチャメさはそれだけにとどまらない。なんと、途中で息切れを起こしたり、スッ転んで自爆することもあるのだ。その分、使い勝手が悪いという意見もあるが、笑って許すでしょう。

ドロップショット



これはMISSION4の前半で入手できる。MISSION6でもダイエット壺をわざと取らずに進めば入手できるけど…。

ノーマル版とはうって変わって、こちらは威力もそこそこにあり、着弾時に発生する爆風も巨大なので、周囲の敵を巻きこめるというメリットがある。連射が効かないという欠点もあるが、とりあえず取っても損はないアイテムといえる。

スーパーグレネード



では性能を解析。発射方向に一直線で飛んでいき、着弾と同時に発生する巨大な爆風で範囲内の敵に絶大なダメージを与える。

どうやら、威力や爆風の判定の大きさは、メタルスラッグのキャノンに準じているようだ。しかし、こちらはまっすぐ飛ぶ点と、連射が可能だという点が優れている。装弾数がたったの20発しかないのが非常に残念なところ。

メタルスラッグX 設定原画集

今回新たに追加された武器の設定資料を大公開だ！

前作からのバージョンアップ版『メタルスラッグX』。設定資料でも、新規の武器がお目見えしているぞ。

ターマ・ロビング
TARMA ROVING

スラグフライヤーに乗りこんだターマ。サングラスがりりしさを演出しているね。それにしても、このスラグフライヤーもTYPE－R同様、バージョンアップにともない強化されているのだろうか？

5月号表紙に載ったシリアスなマルコもいいけど、このデフォルメされたマルコも可愛くていいよね。何だかワンパク小僧みたいだけど。乗りこんだメタスラのデフォルメ加減もいい感じだぞ。





マルコ・ロッシ
MARCO ROSSI

エリ・カサモト
ERI KASAMOTO





今作のエリさん。大きな変更点は見られないが、相変わらず可愛いのでよしとしよう。ちなみに、バンダナの結び目が一見おさげに見えてしまいがち。
それにしても、ずいぶんとゴツい銃を持っていますな。



ヘソがキュートな眼鏡っ娘、フィオさん。今回も、特定の趣味の方々のハートをわしづかみにしてしまうのだろうか？
ちなみに左はキャメルスラッグ。搭乗者とはうって変わり、かなりやる気のない目をしていますな。



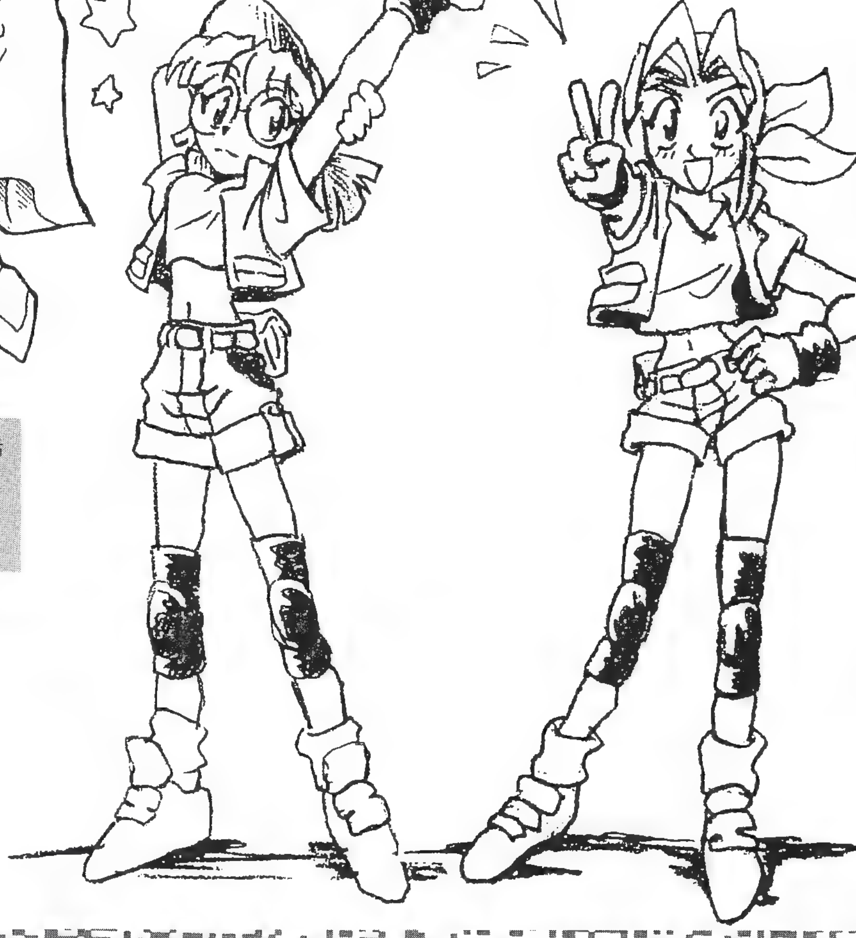
フィオ・ジェルミ
FIO GERMI

エリ&フィオ

ERI & FIO

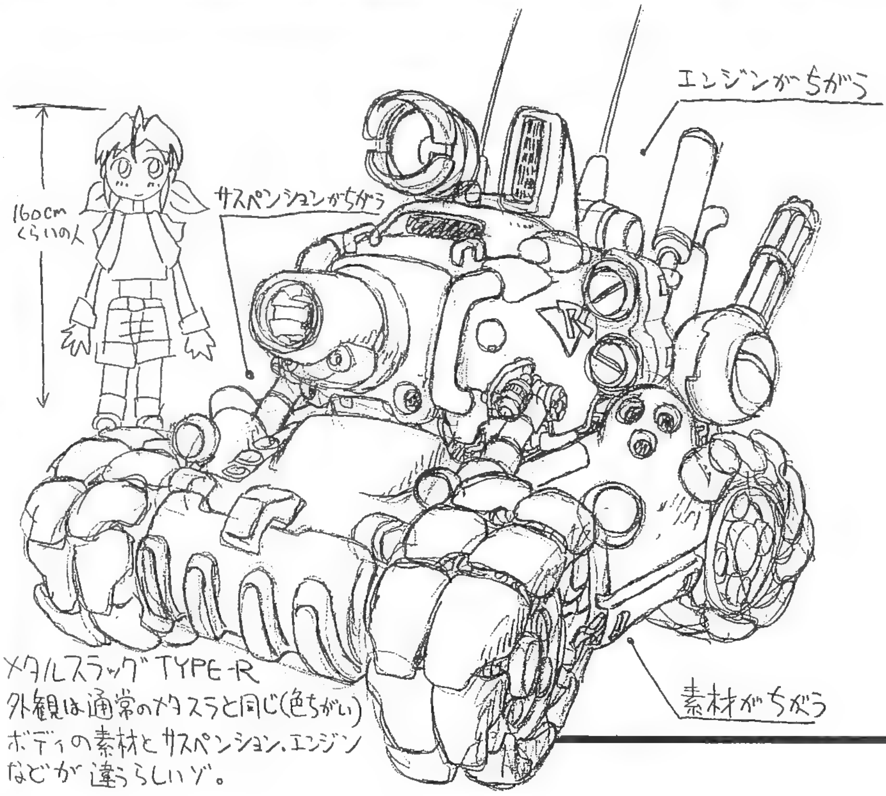


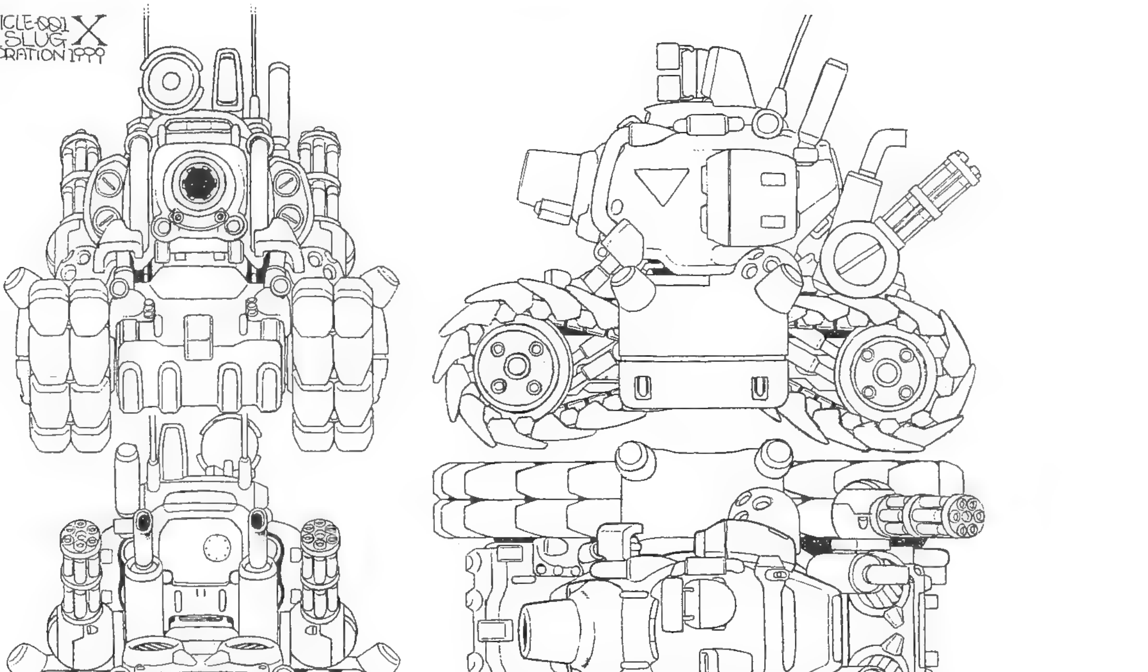
仲むつまじき女性キャラ２人のカット。活発なエリとちょっと引っこみ思案なフィオって、いいコンビだね。両者ともにヘソ出しているし。
何気に寄せているフィオの胸元にも注目！



メタルスラッグ タイプR
METAL SLUG TYPE-R

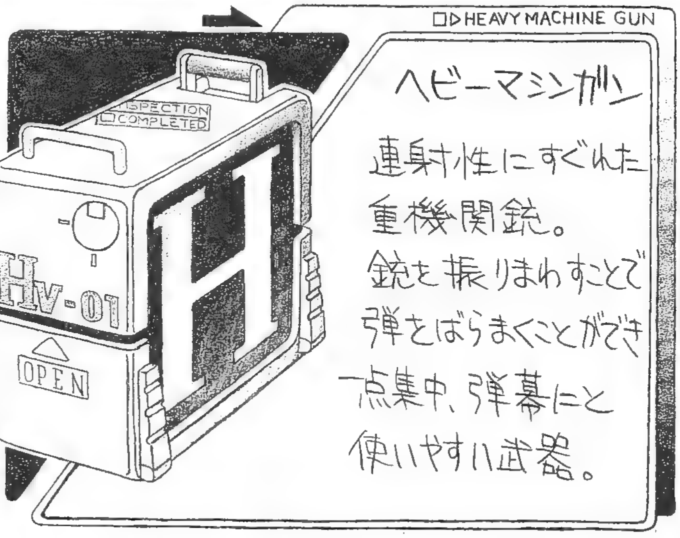
これを見れば、「2」の頃との違いが一目瞭然! 何とTYPE-Rは、前作からエンジン、サスペンション、ボディの素材が変更されているのだ。「外観いっしょじゃん」という言葉は、胸の奥にしまっておこう。

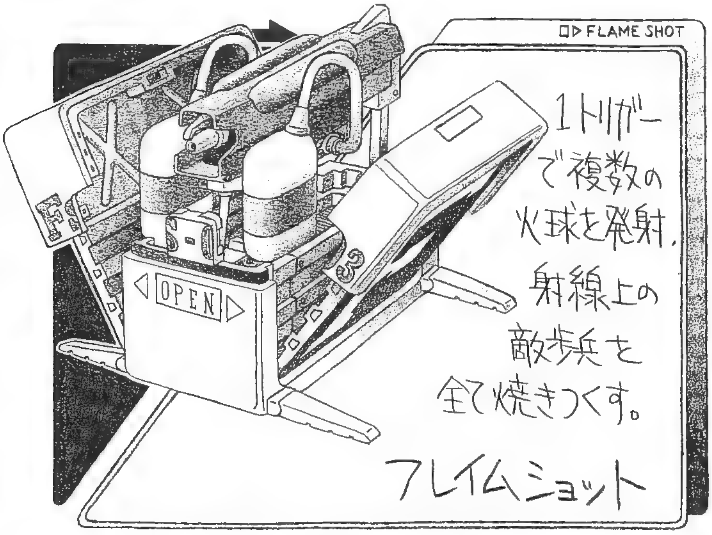


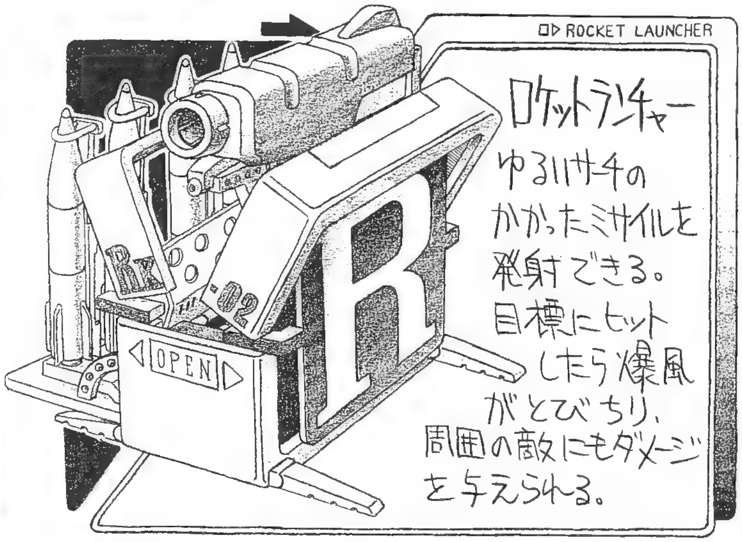


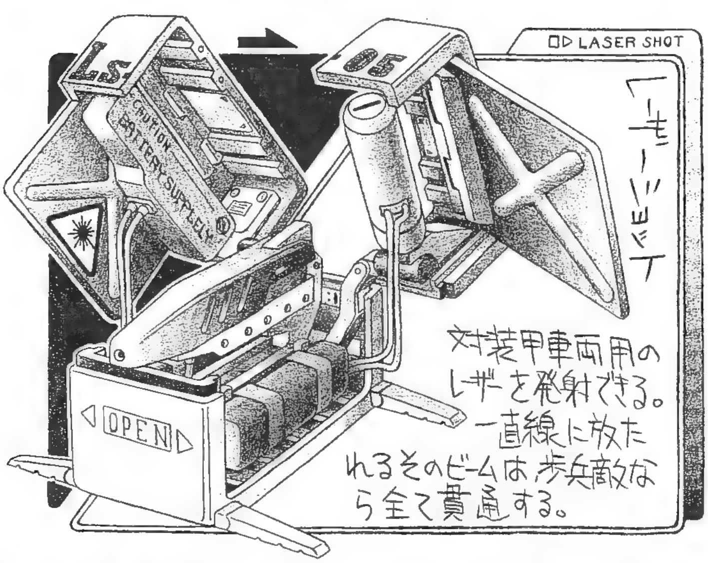
武器
WEAPONS

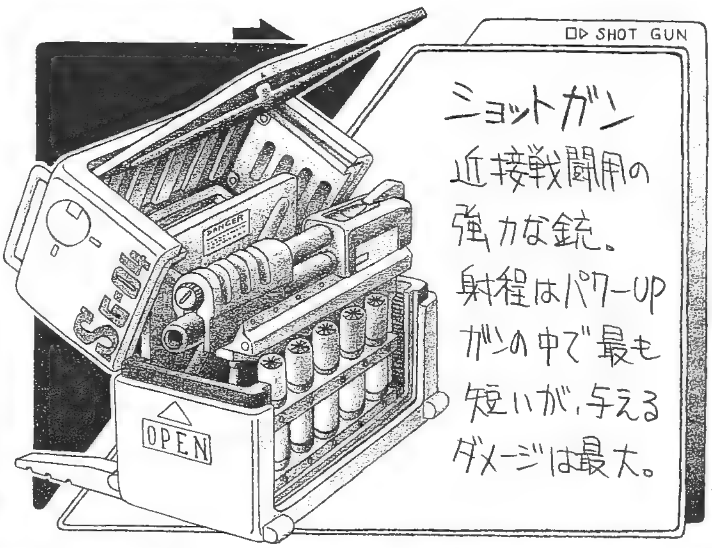
あのボックスって、こんな風になっていたんだね。弾薬なども同梱されているので、開けたらすぐに使用できるぞ。なぜ敵がこれを使ってこなかったのか、という疑問は今すぐ忘れよう。





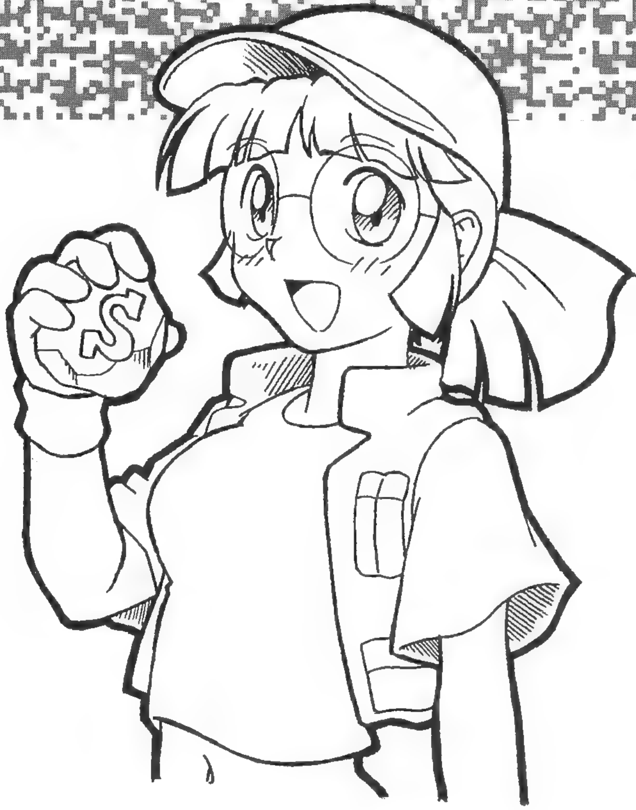




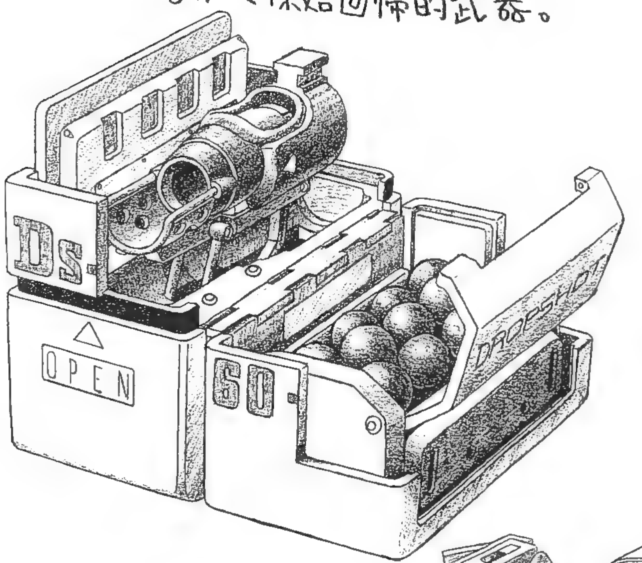


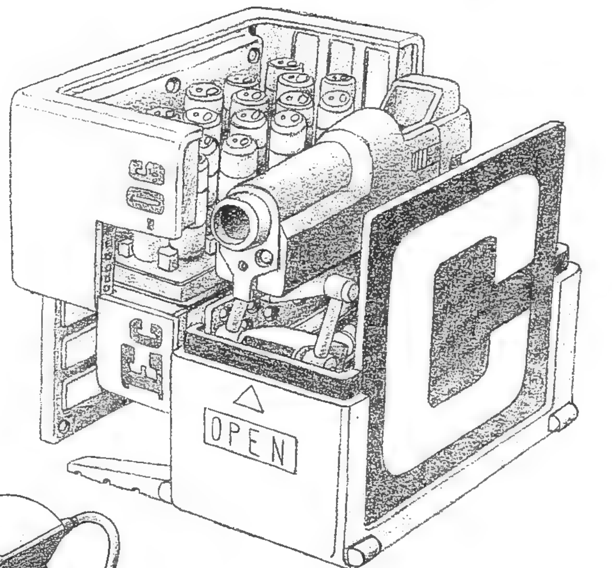
Stone

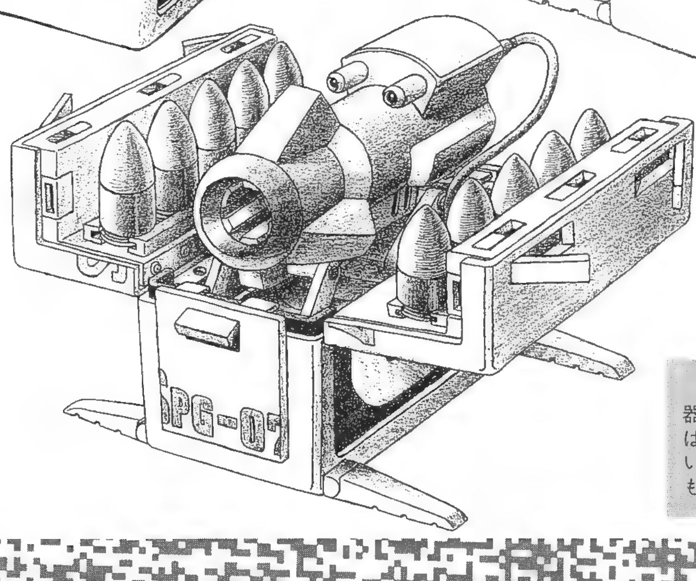




職人による手彫りのSの文字が 石の1つ1つに丹念に入れられた 原始回帰的武器。



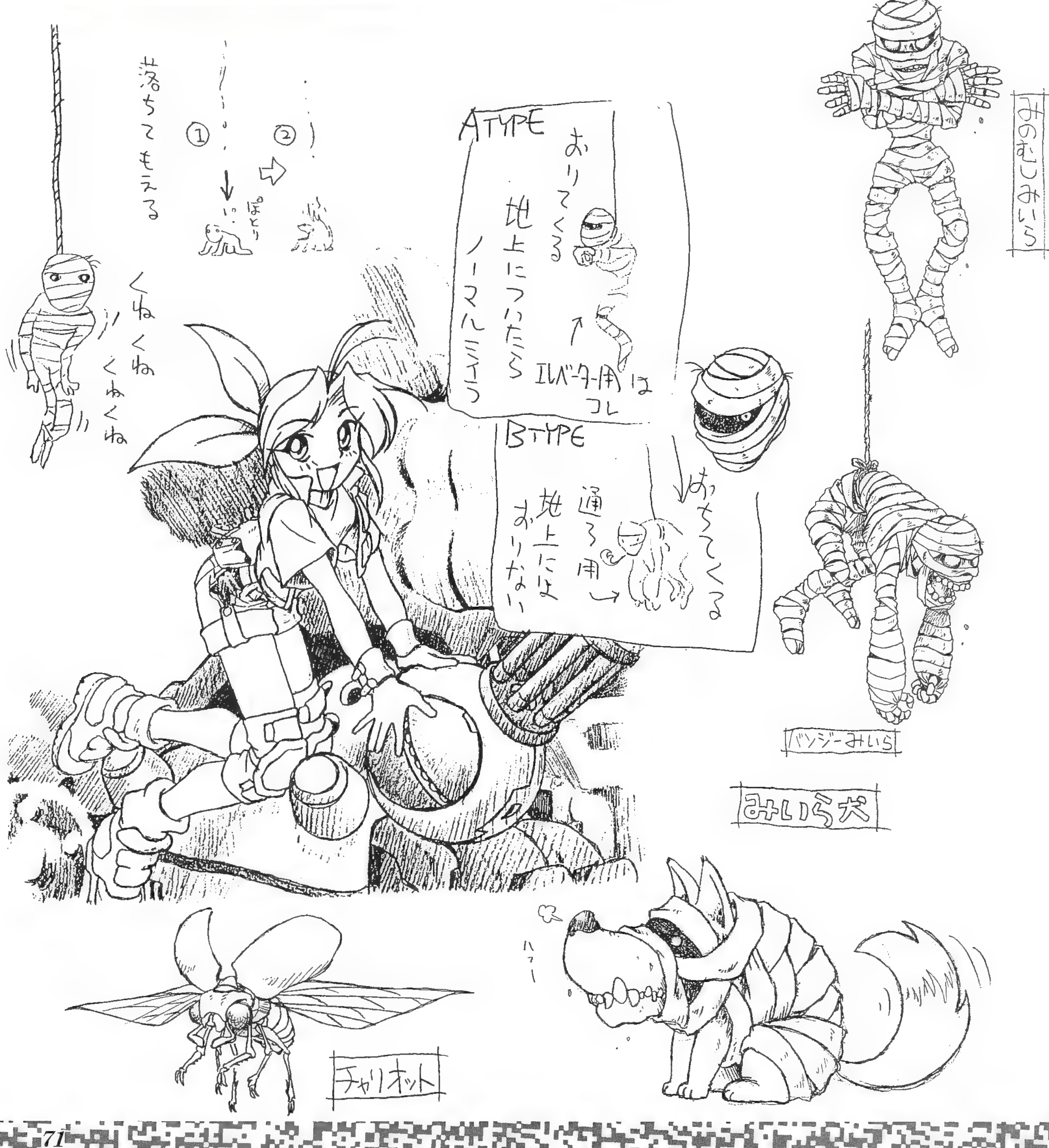


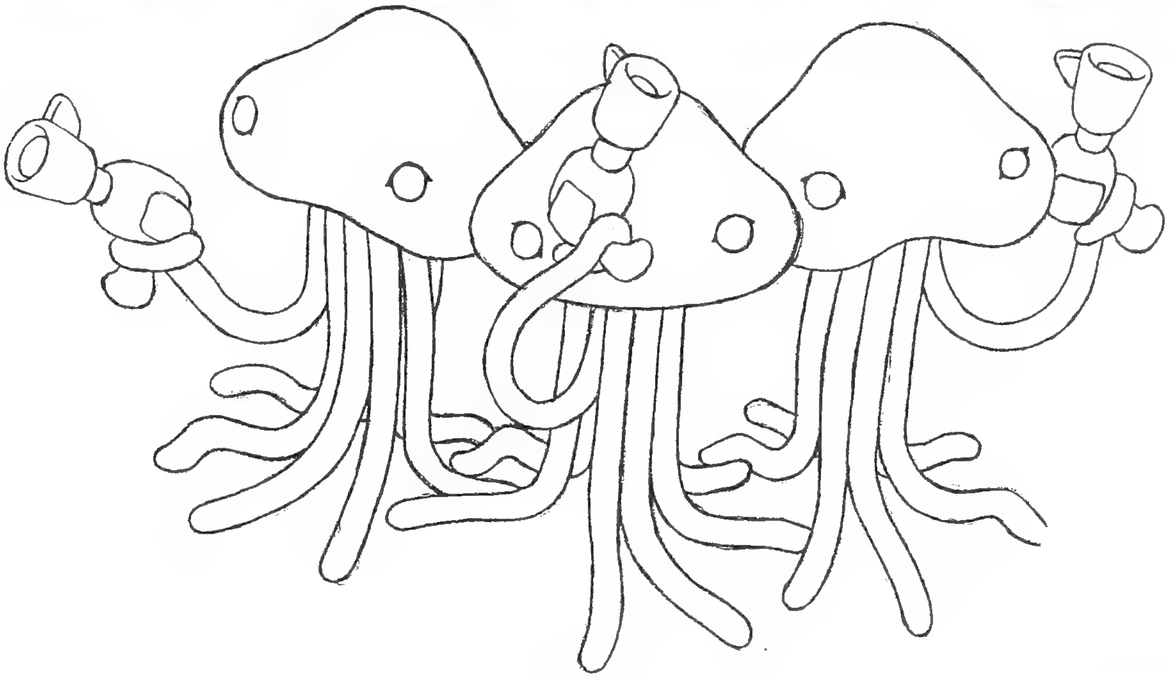


注目は何といっても、新たに追加された武器「ストーン」。ただの石かと思いきや、実は1個1個が職人の手作り。その辺に落ちているものとは格が違うのだ！　どうりでUFOも落とせるはずだ。

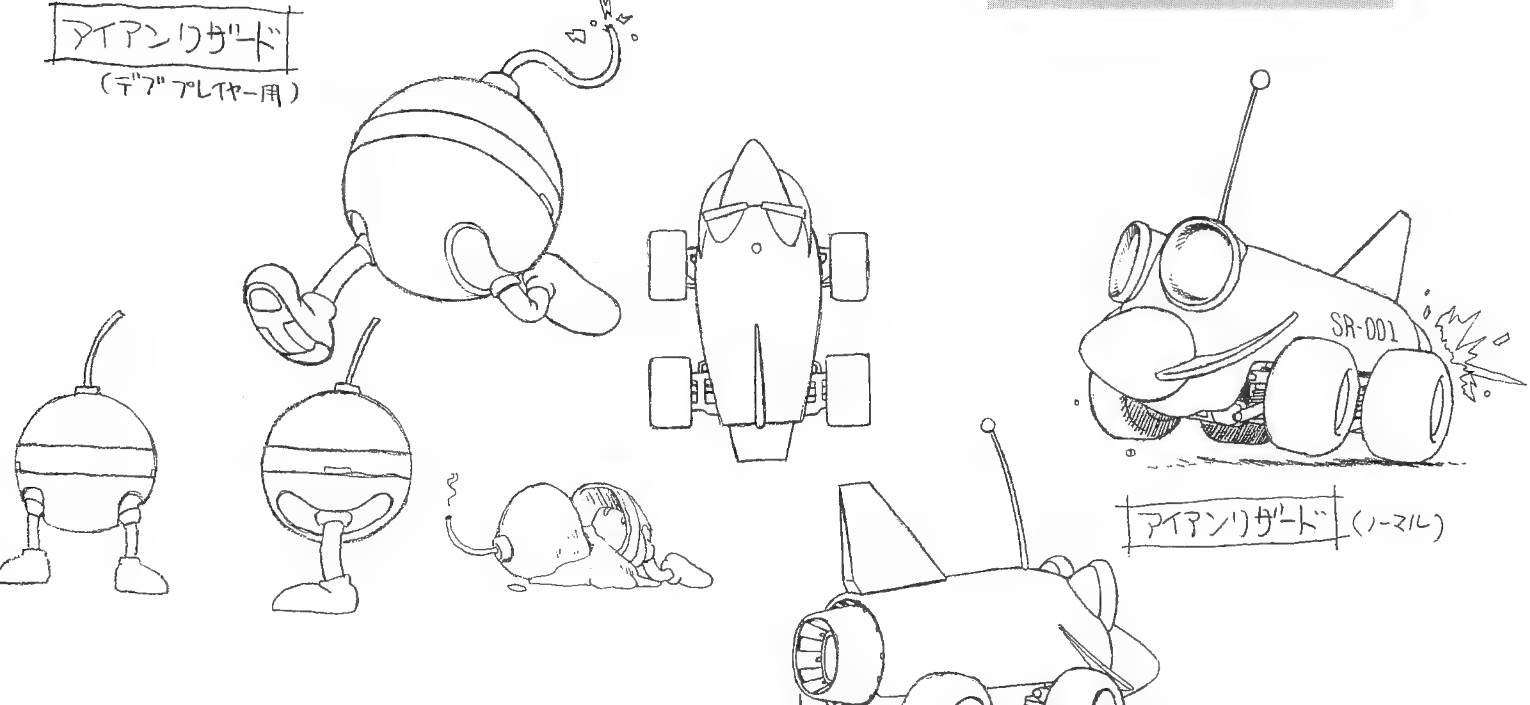
落ちてくるミイラの名称が、縄の位置によって変わることが判明した！　その上細かい指示書きまでついており、ミイラに対するデザイナーさんの愛が感じられてしまうぞ。

敵キャラ
ENEMY





他とどう違うのかよく分からないが、エリートと名乗るからにはよほど優秀なのだろう。
一方アイアンリザードは、通常とデブ状態で見た目が変わってくる。時々転ぶので、性能はデブ状態の方が劣る？



バイオモーター ユニトロン 設定原画集

ユニトロンが見せる
バリエーション豊かな
さまざまな形態!!

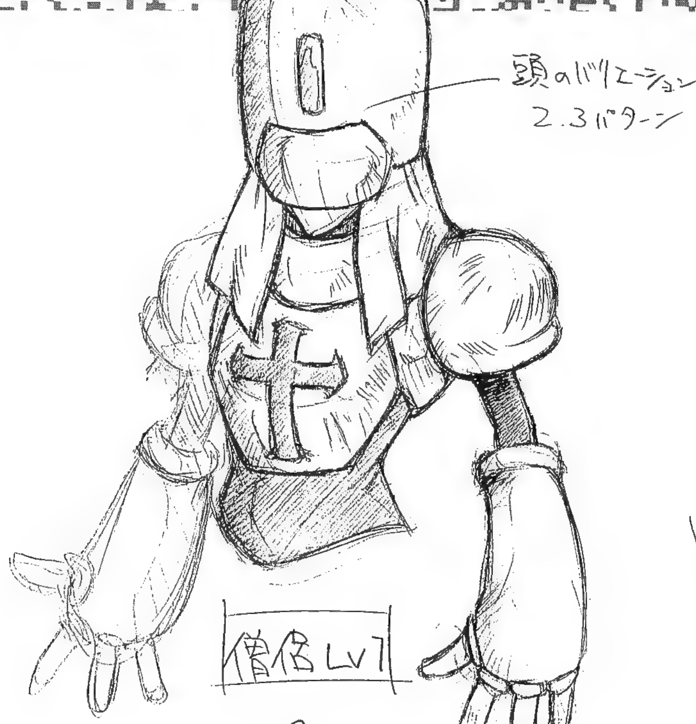
ユニトロンの魅力といえば、フィールドや敵に応じたさまざまな形態。ここでは、そのごく一部を紹介だ！

ユニトロン

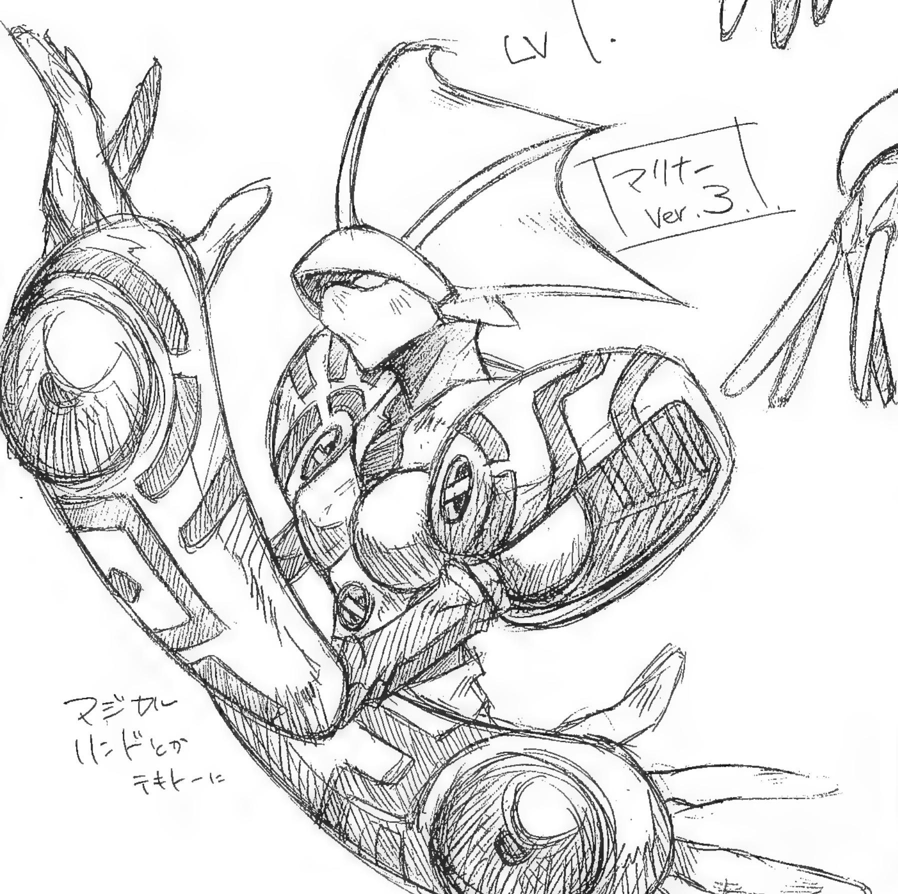




最もバランスの取れた機体、ヒューマンタイプ。オールラウンドで活躍することができるぞ。扱いやすく、初心者にはおすすめだ。
左のフードのユニトロンは、一見魔道師タイプのようだが？



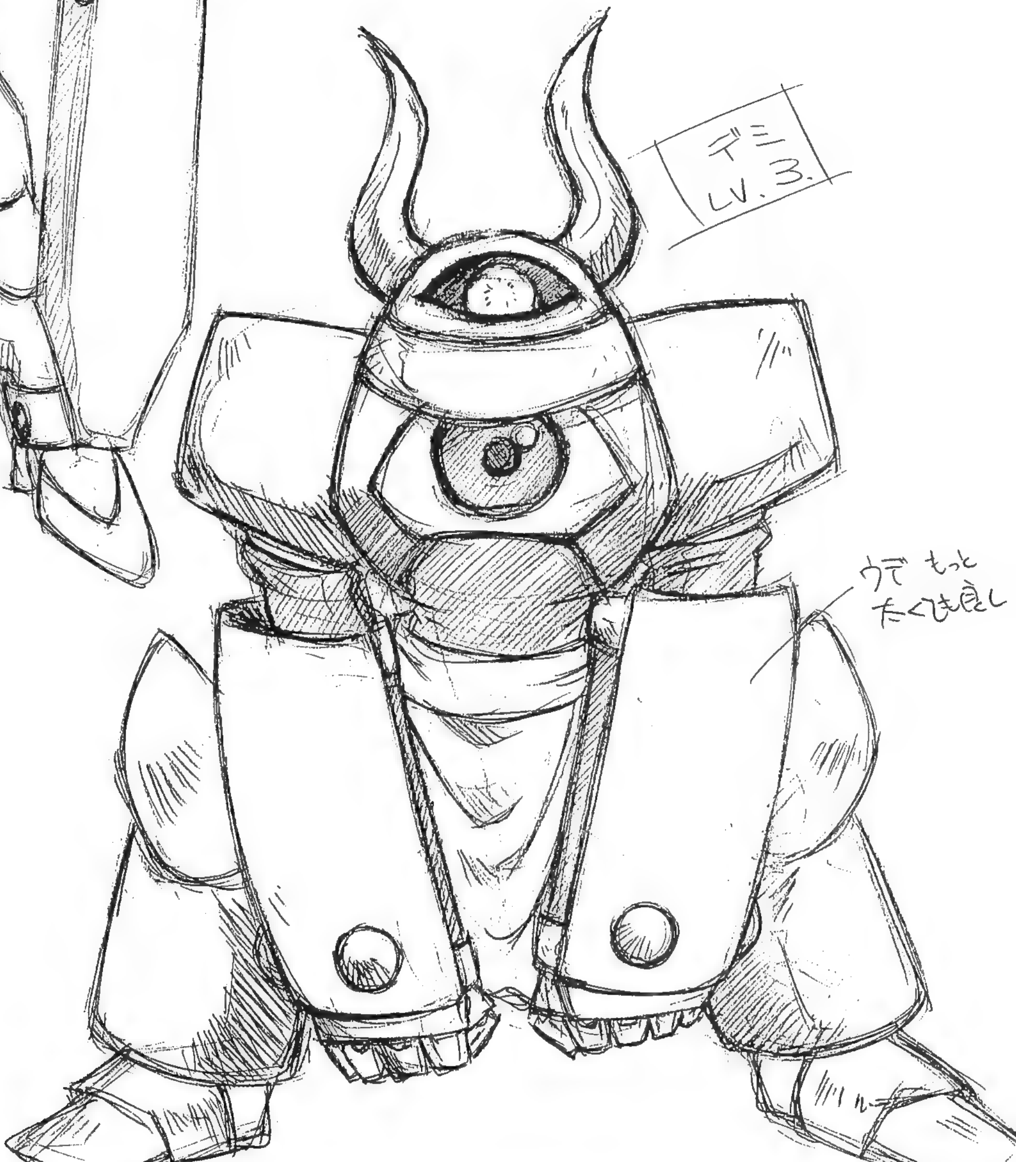




魚人、僧侶、マリナーと、さまざまなタイプが登場。ここで気になるのが、「僧侶Lv1」の「頭のバリエーション2、3パターン」という指定。タイプごとに、さらに色々なパターンがいるということだろうか？

こちらは、リザードマンタイプの発展形ユニトロンのようだ。どちらも攻撃力がかなり高そうだね。それにしても「デミ」とか「テッカー」とか書いてあるが、タイプごとにそれぞれ名前が設定されているのだろうか？

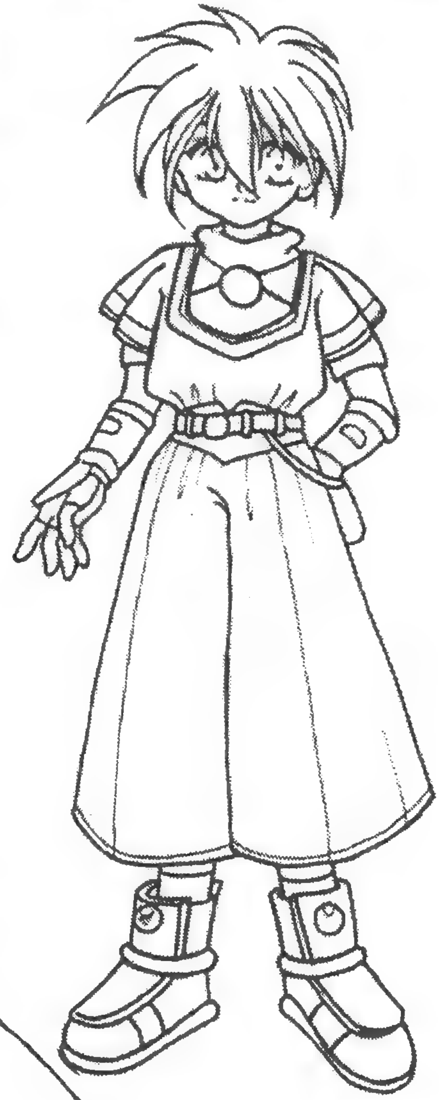




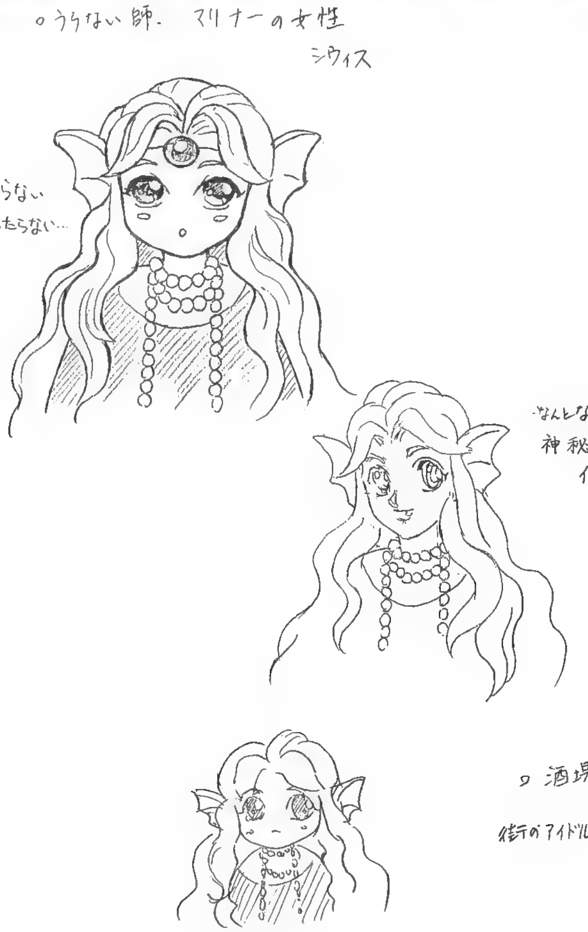
登場人物

主人公をはじめ、主要となる人物の設定原画。右上の主人公・ロッドはユニトロンのパイロットとあるのだが、かなりファンタジー色の強いいでたち。一筋縄のSFファンタジーとはいかないぞ。















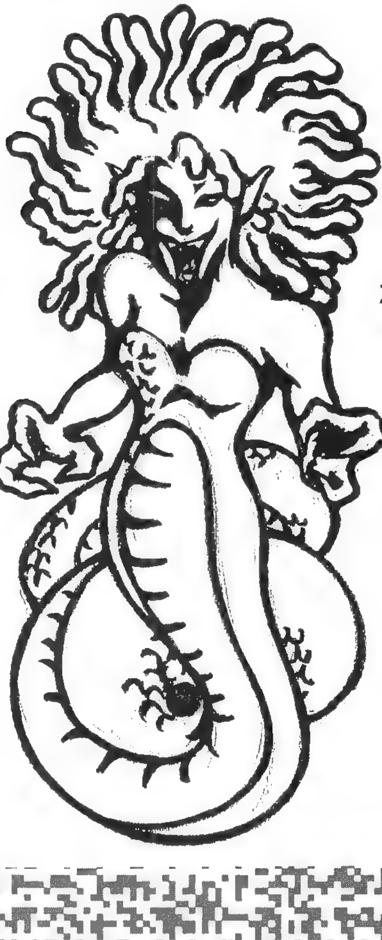


こちらは街やイベントで登場する人物たち。かなり人種の多様化が進んでいるようだ。
ところで「ショップの人」のラナとガルブだが、ずいぶんと年齢の離れた夫婦に見えてしまうのは気のせい？

敵モンスター









RPGだけあって、出現するモンスターの種類もかなり豊富だ。さらに、モンスターにはそれぞれ属性が設定されているようだぞ。相手の属性を考えて戦闘時のコマンドや、あるいはユニトロンの形態を決めていく必要があるかも?

大迫力のアリーナ戦士と森のボス（?）。描いたデザイナー本人が「子供が泣くゾ!!」とまで書いているとは…。これがネオジオポケットでは、どのように表現されているのだろうか？
未プレイの人はお楽しみに。







敵モンスター(ラフ)







こちらは登場するザコモンスターたちだろうか? オーソドックスなものから、かなり独特なものまで、デザイナーの遊び心が存分に発揮されているようだ。中央辺りにある、眠っているメダフライが可愛すぎ!

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

5月版

4月16日～5月15日

『月華』快進撃！
移植他では
『KOF』シリーズ
大好評!!

順位	タイトル	コメント	発売日	ポイント
1	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～ CD	CD版では、因縁対決デモがフルボイスでしゃべる！　前作よりもさらに、キャラクターに感情移入できるぞ!!	'99. 2. 25発売	3,256P
2	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～ ROM	質問が多いので、黄龍の使用コマンドのおさらい。選択画面で楓にカーソルを合わせてC×10、B×5、C×4だ。	'99. 1. 28発売	1,892P
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD	CD版だけのオリジナル機能を使い果たそう！　初公開のイラストが多く含まれるアートギャラリーも見逃すな！	'98. 12. 23発売	1,010P
4	～幕末浪漫～月華の剣士　CD		'98. 3. 26発売	656P
5	メタルスラッグ2　CD		'98. 6. 25発売	461P
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル　CD		'97. 3. 30発売	316P
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 DREAM MATCH NEVER ENDS ROM		'98. 9. 23発売	281P
8	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS CD		'98. 7. 23発売	230P
9	メタルスラッグ2　ROM		'98. 4. 2発売	187P
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97　CD		'97. 10. 30発売	113P

NP ネオジオポケット TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	キング・オブ・ファイターズR-2	389P	'99. 3. 19発売
2	バイオモーター・ユニトロン	371P	'99. 4. 19発売
3	ネオポケ　プロ野球	303P	'99. 5. 13発売
4	パズルボブル・ミニ	261P	'99. 3. 26発売
5	どこでも麻雀	254P	'99. 4. 29発売

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 DREAM MATCH NEVER ENDS	389P	'99. 3. 25発売
2	～幕末浪漫～月華の剣士	325P	'99. 2. 25発売
3	ATHENA～Awakening from the ordinary life～	261P	'99. 3. 11発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	225P	'98. 8. 27発売
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	191P	'98. 6. 25発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	182P	'98. 10. 1発売
2	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	135P	'98. 8. 6発売
3	サムライスピリッツベストコレクション	121P	'98. 8. 6発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	85P	'98. 3. 26発売
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	84P	'97. 12. 23発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4　JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(3)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	1,145P
2位(1)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	936P
3位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	768P
4位(8)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	504P
5位(5)	～幕末浪漫～ 月華の剣士	SNK	格闘アクション	496P
6位(4)	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	416P
7位(10)	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘アクション	384P
7位(—)	メタルスラッグX	SNK	シューティング	384P
9位(6)	SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	312P
10位(—)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	264P

総評

いつもたくさん投票してくれて、本当にありがとう!!

さて、今月の1位はなんと『RB餓狼』でした。しかも、2位の『月華第二幕』に差をつけての首位ということで、いいゲームというのはいつまでも心に残るということを証明してくれたようですね。それにしても、しばらくは『月華2』と『KOF'98』のマッチレースになると思っていたので意外でした。

2位は、先月まで首位の椅子に座っていた『月華第二幕』。今月は残念でしたが、来月以降の巻き返しに期待したいものです。

3位は『KOF'98』。累計では、ぶっちぎりで首位を爆走中。

4位に大躍進したのは『餓狼WA』。3Dならではの動きが好評なので、未プレイの人はぜひプレイしてみてください。

5位は先月同様、またまた『月華』。『月華第二幕』とともに大人気で、ベスト10から落ちそうな気配はまったくなさそうです。

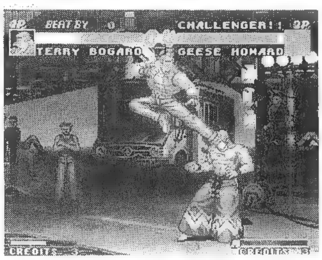
6位は『RBSP』。餓狼シリーズの最高傑作に挙げる人も多いようです。

7位には『天サム』と同点ながら『メタスラX』が初登場。メタスラシリーズの本当の楽しさは『X』にあるという声も多いので、今後大きく伸びてきそう。

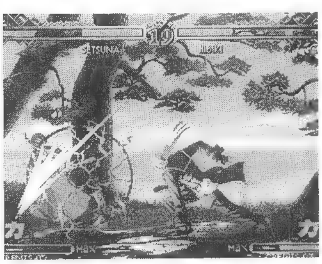
10位にランクインしたのが、いまだに色あせることなく、多くの人に愛されている『真サム』。

累計の方は、順位が細かく入れ替わっています。ベスト10に初登場した『メタスラX』も、38位にランクイン。

みんなの投票で大きく順位が入れ替わるので、これからもドンドン投票してください。順位を決めるのは君たちだ!!



何年たっても飽きないゲームに出会えることは最高だ!



首位奪還を目指して、今日も刹那は剣を握る

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

『月華第二幕』がついに首位陥落！トップに立ったのはなんと『RB餓狼』!!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

【読者の一言】

〈リアルバウト餓狼伝説〉
連続技の種類がかなり沢山あって、いまだに出せない技もあり、それを極めようとするだけでも長く面白く遊べる。グラフィックも迫力満点です。
●PN/音庵(愛媛県)

〈真サムライスピリッツ〉
挑発、勝ちポーズが多彩で魅力的だ(素手だとまた違う!)。今やっても新作なみにハマれる奥の深い作品。最近のゲームには、この華やかさが足りない。
●PN/絵描右京(福岡県)

〈メタルスラッグX〉
実は、2人同時プレイが熱い! 爆風の中を突き進むメタスラがかっこいい!
●PN/よしくん(神奈川県)

〈餓狼伝説 WILD AMBITION〉
餓狼の原点にかえれるストーリーと、3Dならではの爽快感。プレイしていてワクワクする。さりげなく盛り上げるデモも最高。
●PN/笛井樽冬里(千葉県)

〈SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝〉
これをやるために、1万円かけて他県のゲーセンにいきました。それぐらい好き!!
●PN/二色ひとえ(宮城県)

〈幕末浪漫第二幕 月華の剣士〉
前作よりゲームもストーリーもパワーアップしている。特に、しっかりとしたストーリーは、エンディングの奥深さをじっくり引き出している。
●山本直樹さん(大阪府)

受験中、このゲームのことしか頭にありませんでした(笑)。ストーリーからシステムまで、1作目に増して月華ファンの心をくすぐります♡ 大好きです。
●PN/琴音秋華(福島県)

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉
本当にハマるとはこのことだ。対戦相手がめっきり減ったゲーセンでも、いまだに飽きずにやっている。DC版も期待大。最高〜♡
●PN/ベラボーズ(埼玉県)

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。ゲームについてのコメントも募集中! 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ! 勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	408P
2位(10)	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ~月に咲く華、散りゆく華~	SNK	格闘アクション	324P
3位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	304P
4位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	288P
5位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	276P
6位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	256P
7位(5)	侍魂 ~サムライスピリッツ~	SNK	格闘アクション	200P
8位(9)	~幕末浪漫~ 月華の剣士	SNK	格闘アクション	172P
9位(6)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	168P
10位(3)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	152P

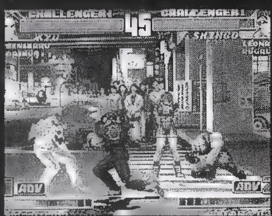
このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断(笑)のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある1票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉
人気のあるゲームほど文句が多いってね。キャラは好きだけど、何か飽きちゃう。超必出ないしなあ。でもまだ期待してるからね!!
●PN/采姫炬(東京都)

〈メタルスラッグX〉
前作をちょっと変えただけなのに、新作として出しているのは安易すぎて許せない。
●PN/パタコ(福岡県)

〈餓狼伝説 WILD AMBITION〉
いいゲームなのに、香緋の存在で世界観ぶち壊し。人気があるから出せばいいというものではない。
●PN/CLUB-YMA(北海道)



妬まれるのは、人気がある証拠。人気者もつらいぜ(笑)。期待してますよ

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	11,108P
2位(4)	リアルバウト餓狼伝説	10,035P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	9,244P
4位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	9,215P
5位(5)	~幕末浪漫~月華の剣士	8,692P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	8,039P
7位(7)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	6,912P
8位(8)	サムライスピリッツ天草降臨	6,460P
9位(9)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	5,153P
10位(10)	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	5,051P
11位(11)	真サムライスピリッツ	4,266P
12位(13)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	2,993P
13位(14)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	2,778P
14位(12)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,693P
15位(15)	侍魂~サムライスピリッツ~	2,402P
16位(16)	餓狼伝説スペシャル	2,086P
17位(17)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,014P
18位(18)	風雲スーパータッグバトル	1,995P
19位(19)	メタルスラッグ2	1,896P
20位(20)	餓狼伝説3	1,764P
21位(21)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,706P
22位(22)	サムライスピリッツ	1,663P
23位(23)	ブレイジングスター	1,436P
24位(24)	マジカルドロップIII	1,072P
25位(25)	天外魔境真伝	971P
26位(34)	餓狼伝説WILD AMBITION	929P
27位(26)	メタルスラッグ	794P
28位(27)	パルスター	722P
29位(28)	龍虎の拳2	678P
30位(29)	わくわく7	621P
31位(30)	餓狼伝説2	504P
32位(31)	NINJA MASTER'S	486P
33位(32)	ワールドヒーローズパーフェクト	474P
34位(35)	ティンクルスタースプライツ	470P
35位(33)	マジカルドロップ2	442P
36位(36)	ソニックウィングス3	393P
37位(42)	キング・オブ・ファイターズR-1	385P
38位(—)	メタルスラッグX	384P
39位(37)	KOF'96 NEO・GEO Collection	375P
40位(38)	パズルボブル	362P
41位(39)	BREAKERS	326P
42位(40)	ビューポイント	322P
43位(41)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	309P
44位(43)	ギャラクシーファイト	285P
45位(44)	ステークスウィナー	249P
45位(45)	ビッグトーナメントゴルフ	249P
47位(46)	餓狼伝説	233P
48位(47)	ソニックウィングス2	221P
49位(48)	超人学園ゴウカイザー	214P
50位(50)	オフビートトレーサー	198P

初心者向け格ゲー講座

講師：修羅騎士　鷹
DSP-たろりん
ILP-ケンちゃん
飲み頃KING

The Break!!

イェ〜イ、みんな格ゲーやってるか〜い！
今回は格ゲー全般で必要となる「格ゲーに必要な知識」について迫っていくぞ！
実はこのコーナーもいったん終了。次回からリニューアルして再スタートするので、楽しみに待っていてくれ！

『対戦への道〜知識の重要性』

解析／ILP-ケンちゃん

ついに最終回となったこのコーナー。今回は「知識の重要性」についての説明と、今までのまとめをしていこう。

技の性能を知っておこう

基本的に、知っておくと便利な技の性質としては、「無敵時間」「判定の強さ・部位」「発生の早さ」「硬直時間」「威力」「キャンセルの可能・不可能」がある。



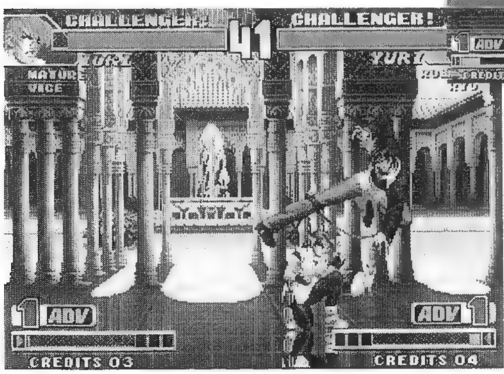
発生が早い技の代表格、『KOF'98』社の超必殺技ファイナルインパクト

社を使う場合だと「俺の葵花はガードした時、でファイナルインパクトで反撃可能」とか、「しゃがみ強パンチは、上方向に判定が強いので対空として使える」など、最低でも技の使い方だけは知っておくべきだろう。

発生の早さ、スキを知っておけば…

発生の早さやスキの有無を知っていれば、まず無駄なダメージは受けにくくなる。さらに、反撃の機会も増やせるのだ。また、これらの要素には、無敵時間の有無や硬直時間の長さも大きく関わってくる。例えば、無敵時間があれば発生の遅い技でも使えるし、硬直時間が短ければスキの小ささにつながる。

攻守にわたり、こういった知識は非常に重要なので、最低でも自分が使うキャラに関しては知っておくべきだろう。



キャラによっては、ジャンプ攻撃がしゃがんでいる相手に当たらないことも…

判定について知っておけば…

判定の強さ・部位については、攻撃や反撃に使うために理解しておくべき要素。

特に中段判定の攻撃や、下方向に判定の強いジャンプ攻撃は、知っておくと非常に便利だ。これらの技を中心に相手を攻めれば、立ちガードを誘うことができ、さらに下段からのコンビネーションを狙う機会も増やせる。どの状況でどういった技を出せば効果的なのかを理解しておけば、それこそ反撃のチャンスも増やせるというものだしね。

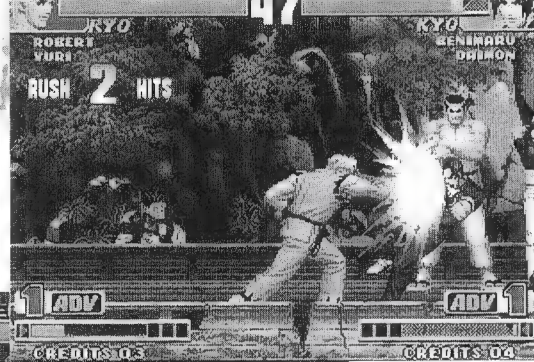


スキがない技といったらこれ。柴舟の→＋B。ガードされても、こちらが先に動けるぞ

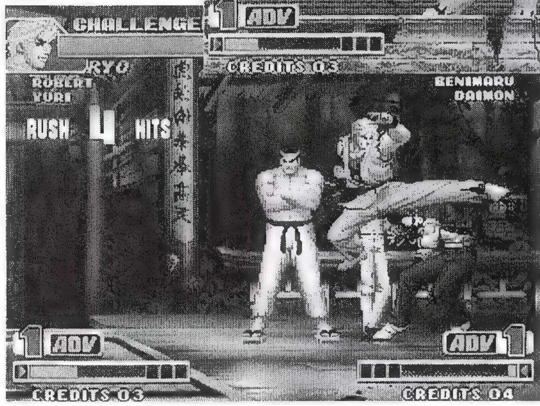
威力について知っておけば…

当然、ダメージが小さい技より、ダメージが大きい技を狙った方が効率よく闘えるというもの。最低でも自分が使うキャラの通常技・必殺技の威力は覚えておくべきだ。せっかく威力が大きい必殺技が入るチャンスに小技を使っても、チャンスをつぶすようなもの。それがきっかけで負け

※コマンドはキャラが右向きの時のものです。



連続ヒットでダメージも大きい飛燕疾風脚の方がいい。連続技もつなぐ技次第で、その威力が変化する



リョウの場合、立ち強パンチがヒットした時はキャンセルで虎煌拳をつないでもダメージは小さい

てしまった…なんてことがあったら悲しいだけだしね。同じ理由で、連続技の威力も知っておくと便利だぞ。

Q and A

NF攻略陣が質問に答える！

Q 『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』の楓（覚醒前）で、昇り小ジャンプC→キャンセル↓↘→+Bができません。なぜか→+Cや、通常ジャンプCになってしまいます。昇り小ジャンプCを出すコツとタイミングを教えてください。

●PN/T.K Jr（東京都）

A えー、昇り小ジャンプCができないとのことですが、その小ジャンプ自体がムズイです。まず、レバー入力は「ちょん」と、はじく感じで入れなくてはいけません。少しでも長く入れてしまうと、通常ジャンプになっちゃいます。

また、昇り小ジャンプと同時にCボタンを押してしまうと、ただのジャンプになったり、入力方向が前にずれてしまうことがあります。ボタンは少しずらして入力してみましょう。このあとは、素早く↓↘→+Bを入れれば大丈夫。キャンセル受付時間は短いので注意してね。（のみちん）

対戦への道まとめ

前号までの「対戦への道」のポイントをまとめると次のようになる。

1…相手がガードをミスしやすくなる状況を作る。

2…反撃ができる場所は確実に反撃していく。

3…適格に相手に対して牽制していき、プレッシャーをかけていく。

4…知識は知っていれば知っているほどいい。

5…心理戦に強くなる。

この5項目は知識もさることながら、経験で学んでいくことが重要。友達と対戦して経験を増やしていけば、自然と身につくはずだ。また、うまい人のプレーを参考にするのも経験アップのコツ。こまめに新しい知識を覚えていくことが必要なのだ。

鷹のリアルファイト
ROUND12
修羅騎士　鷹　With His Friends

テーマ：鷹にとって思い出に残るゲームって？

編：いよいよこのコーナーも最終回を迎えることになっちゃったね。そこで、今回は鷹の好みのゲームでも聞いてみようかな。一番印象に残っている格ゲーって何？

鷹：えっ、マジ!?　今回で終わりなの？　まぁ、このコーナー人気ないかんね…（笑）。でも、また名前が変わっただけで復活するんじゃないんですか？

編：あたりま…あ〜いやいや。んなことより早く質問に答えてよ。

鷹：へ〜い。今までで一番印象に残っている格ゲーだっけ？　ん〜、結構難しいよコレ。でも強いて挙げるとしたら、『KOF』シリーズなのかなぁ？　文句いってたりもしてたけど、結局このシリーズやり通してるからね。

編：へ〜。ちなみに、これから発売されるゲームで、鷹が注目しているタイトルってある？

鷹：そんなイジメみたいな質問しないでくださいよ、佐脇さん！　『KOF'99』に決まってるじゃないですか。それまでは3rdストライクをゴリゴリと。このゲーム、面白いですよ（マニアックな奴らに勝てないですけど…）。

編：別にイジメてるわけじゃないよ。じゃ最後になるけど、読者のみんなに何かいっておきたいこと、ある？

鷹：読んでくれていたみんなに「今までありがとね！」の一言ですね…って、ちょっと待ってよ。俺からも質問があるんですよ。しかも重大なのが。

編：なに？

鷹：『KOF'99』なんだけど、今回は4人制だったり、京と紅丸が別のチームだったりとかするんでしょ？　他にも詳しいこと教えてくださいよ〜。

編：いい質問だ。でもね、もうスペースがないんだよ〜。

格ゲー用語解説

解説／I・P・ケンちゃん

メイン部に登場した格ゲー用語を解説するぞ！

知識

格闘ゲームにおいて知識はとても重要。今月「初心者格ゲー講座」で説明した以外にも「コマンド入力方法」とか「ゲームシステム」などは知っておいた方がいい。さらに、そのゲームの中での「強いキャラ」を知ることも勝つための近道になる。とはいっても、そのキャラで勝てるかはプレイヤーの腕次第だけどね。



『KOF』シリーズで強いキャラの筆頭「八神庵」。コイツに泣かされた人は多いはず

威力

ダメージの大きさのこと。ここでは、連続技などの連続して与えるダメージを威力として説明している。当然、威力の高い技を当てる方が、試合を有利に運べるぞ。これと同時に「気絶値」も知っておくと便利。これが一定以上たまってしまうと行動不能になってしまう。気絶値の高い技は『KOF'98』のテリーのバーンナックルなどが代表的。

部位

攻撃が当たる場所のこと。これは、大きく分けて「上段」「中段」「下段」の3つがある。それぞれの部位に対する攻撃には、次のような特徴を持っている。

上段攻撃はしゃがんでいるキャラに対して当たらない場合が多い。

中段攻撃は立ちガードのみガード可能な特殊攻撃。2D格ゲーでは、しゃがみガードの状況が多いので効果的な技になる。発生は遅め。

下段攻撃はしゃがみガードのみ可能な攻撃。中段攻撃に比べて発生も早め。

コンシューマーハイスコアコーナー

バトル・ハイスコア

第8回ポイントランキング序盤戦開始。今月はベテランハイスコアラー同士の激しい争いがくり広げられました。それにひきかえ新人さんの元気がないのが気がかり…。皆さんのご応募心よりお待ちしています。

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

幕末浪漫第二幕 月華の剣士（直衛示源）

響、楓、李、斬鉄、十三、あかり、真田、鷲塚、骸、翁、守矢戦では、弾きで稼ぐ。一度弾きが成功したら、その場で、もしくは接近してから、立ち弾きを出すようにする。二度目以降の弾きを出すタイミングは以下の通り。

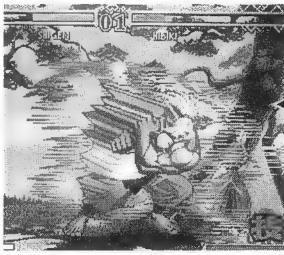
相手の硬直が解けたあと…十三（早すぎると攻撃を出してこない）。

硬直が終わる直前…響、楓、斬鉄、あかり、真田、骸、守矢（早すぎると立ちBを弾けずに食らう）。

硬直が終わるよりかなり早め…李、鷲塚、翁（遅すぎるとCPUは技を出してこないし、早すぎると前回の弾きの追加技が出てしまう）。

斬鉄、十三、あかり、骸、李、鷲塚、翁は、一度成功したら時間切れまで弾きをくり返せることが多いので、引き分けを狙いやすい。開幕のパターンだが、前者4人は、ダッシュで近づいて弾きを出す。李は、相手がジャンプしたらすぐに出す。鷲塚は、ジャンプ攻撃か狼牙を弾く。翁は、間合いを離して待っているとジャンプしたり歩いて近づいてくるので、そこを弾く。

それ以外のキャラ（響、楓、真田、守矢）は、勝つラウンドでは、ゲージをためつつ相手の体力を減らし、時間切れ直前に超奥義を当ててKOすギリギリまで粘ったら超奥義でKO。2万点ほどトクをする。これならば、時間切れで勝つよりも2万点ほど多く稼ぐことができる。





時間切れ寸前までひたすら弾く。2千点はやっぱり大きい

示源は連続技がそれほど強くないので、できるだけ弾きで稼ぎたい。よって、3人目に雪か天野が出た場合や、6人目に刹那が出た場合は、最初からやり直したほうがよい。

7人目の嘉神は、弾きが成功しづらいので、ジャンプBからの連続技で倒す。遠めからジャンプBの先端を当てるように出せば、焦咆吼を出してくる可能性も低い。もし焦咆吼を出されても、ジャンプBを早出しすればつぶすことが可能だ。ジャンプBをガードされた時は、再び跳びこんでジャンプBを出すといい。



ジャンプBで焦咆吼をつぶしたところ。早めに出すのがコツ

黄龍は、ジャンプBを空振りしてコマンド投げを決めるパターンで。

●高桑敏裕・愛知県

幕末浪漫第二幕 月華の剣士（鷲塚慶一郎）

1人目のCPUキャラは、楓よりも響の方がいい。基本的には弾きで稼ぐわけだが、勝つラウンドでは途中でゲージをためておき、時間切れ寸前で超奥義を決めて倒す。

2人目の李と斬鉄も弾きで稼ぐ。引き分けにして最終戦まで持ちこむこと。

3人目は、弾きで稼げるあかりか十三がいい。この2人も最終戦まで粘れる。4人目の骸、5人目の翁も同様。示源は強いので、もし5人目が翁ではなく示源になってしまったら、残念だがリセット。

6人目は、守矢が出てきた場合は弾きで稼ぐ。刹那か嘉神だった場合は、ジャンプB↓立ちB↓キャンセル俊殺を2〜3セットくり返し、ジャンプB↓立ちB↓キャンセル狼牙・直式↓（昇華）真・狼牙を決めて倒す。

7人目の真田は、とりあえず連続技狙いで跳びこみ、成功したらそのまま速攻で倒してしまう。うまくいかなかったら弾きで稼ぐ。ただ、4人目に出現する場合（他のキャラでプレイした時）と違い、弾きをつぶされることが多々あるのであまり無理はしない。

黄龍は、連続技を決めて速攻で倒す。普通に跳びこむと落とされることが多いので、しゃがみガードして待ち、中段の必殺技を立ち弾きで弾いてから連続技を決めるといい。

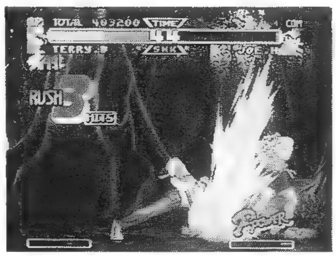
●高桑敏裕・愛知県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)（テリー・ボガード）

ジャンプ□→しゃがみ×・しゃがみ□→キャンセル弱バーンナックルの連続技を決める。そのあと、相手の着地にしゃがみ□を重ねてダウンを奪いつつ、キャンセル弱バーンナックルでゲージをためる。

以後、相手の起き上がりにしゃがみ×・しゃがみ□→キャンセル弱バーンナックル…というパターンをくり返す。

相手の体力が少なくなったらパワーゲイザーを狙う。当てにくい技だが、とりあえず狙っておこう。



最後はなるべくゲイザーで。コレなしでSSSを取るのはキツい

ホワイト戦は、ジャンプ□を空振りして相手の攻撃の空振りを誘い、着地と同時に近距離立ち□→キャンセルクラックシュートを決めるのをくり返す。とどめは近距離立ち□（1段目）→キャンセルパワーゲイザー。

●橘ウキョ〜・長野県

第8回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	高桑敏裕・愛知県	417Pts.
2位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	311Pts.
3位	橘ウキョ〜・長野県	287Pts.
4位	M,Y一剣魂・千葉県	237Pts.
5位	うしくん隊長・北海道	196Pts.
6位	10-KEY・東京都	151Pts.
7位	大輪の氷花・兵庫県	41Pts.
8位	未確認飛行NIM・大分県	30Pts.
9位	TBG・カンマ・鹿児島県	21Pts.
10位	同ポイント者多数	10Pts.

今月のハイスコア

幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
高嶺響（力）	高桑敏裕・愛知県	3,084,700	ALL
鷲塚慶一郎（力）	高桑敏裕・愛知県	2,797,000	ALL
はぐれ人形（力）	高桑敏裕・愛知県	2,746,700	ALL
天野漂（極）	高桑敏裕・愛知県	2,708,200	ALL
黄龍（力）	高桑敏裕・愛知県	2,669,200	ALL
直衛示源（力）	高桑敏裕・愛知県	2,665,500	ALL
斬鉄（力）	M．Y－剣魂・千葉県	2,640,900	ALL
御名方守矢（力）	高桑敏裕・愛知県	2,622,200	ALL
雪（力）	高桑敏裕・愛知県	2,608,000	8人目
李烈火（力）	高桑敏裕・愛知県	2,593,500	ALL
真田小次郎（力）	高桑敏裕・愛知県	2,507,400	ALL
骸（力）	高桑敏裕・愛知県	2,471,000	8人目
楓（力）	高桑敏裕・愛知県	2,465,900	ALL
嘉神慎之介（力）	高桑敏裕・愛知県	2,459,600	ALL
刹那（力）	高桑敏裕・愛知県	2,446,000	ALL
楓（覚醒前・力）	高桑敏裕・愛知県	2,434,600	ALL
神崎十三（力）	高桑敏裕・愛知県	2,382,500	ALL
一条あかり（力）	高桑敏裕・愛知県	2,372,900	ALL
玄武の翁（力）	高桑敏裕・愛知県	2,355,800	ALL
タイムアタックモード／黄龍（力）	M．Y－剣魂・千葉県	99人斬り	—

～幕末浪漫～月華の剣士（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
雪（技）	M．Y－剣魂・千葉県	3,444,000	ALL
嘉神慎之介（技）	M．Y－剣魂・千葉県	2,979,700	ALL
真田小次郎（技）	M．Y－剣魂・千葉県	2,819,200	ALL
紫鏡（技）	M．Y－剣魂・千葉県	2,710,300	ALL
鷲塚慶一郎（力）	M．Y－剣魂・千葉県	2,404,100	ALL
暁武蔵（技）	M．Y－剣魂・千葉県	2,322,900	ALL

マジカルドロップIII　とれたて増刊号（SS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ひたすらモード／ハイプリエステス	未確認飛行NIM・大分県	51,525,452	ALL
おはなしモード（いきのこり）スコア／ムーン	未確認飛行NIM・大分県	9,999,999	83人目
おはなしモード（いきのこり）人数／ラバーズ	未確認飛行NIM・大分県	100人目	—

マジカルドロップIII　よくばり特大号（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
おはなしモード（いきのこり）人数／ハイプリエステス	ふうまのすずくん・新潟県	257人目	—

ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	1,697,600	ALL
チン・シンザン	うしくん隊長・北海道	1,688,000	ALL
秦崇雷	大輪の氷花・兵庫県	1,685,500	ALL
タン・フー・ルー	橘ウキョ～・長野県	1,626,900	ALL
キム・カッファン	10－KEY・東京都	1,626,100	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	1,593,700	ALL
ギース・ハワード	橘ウキョ～・長野県	1,579,200	ALL
不知火　舞	橘ウキョ～・長野県	1,574,200	ALL
ビリー・カーン	橘ウキョ～・長野県	1,554,900	ALL
アンディ・ボガード	大輪の氷花・兵庫県	1,508,400	ALL
望月双角	10－KEY・東京都	1,497,700	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,477,300	ALL
ホンフゥ	橘ウキョ～・長野県	1,425,600	ALL
アルフレッド	橘ウキョ～・長野県	1,424,600	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	橘ウキョ～・長野県	1,414,700	ALL
フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	1,394,600	ALL
山崎竜二	橘ウキョ～・長野県	1,332,500	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,329,200	ALL
サバイバルモード(スコア)／ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,596,100	ALL
サバイバルモード(タイム)／ホンフウ	10－KEY・東京都	3'39'17	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士（NG／NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	M．Y－剣魂・千葉県	5,965,200	ALL
雪（技）	M．Y－剣魂・千葉県	4,084,400	ALL
楓（技）	M．Y－剣魂・千葉県	3,802,100	ALL
斬鉄（技）	M．Y－剣魂・千葉県	3,678,800	ALL
嘉神慎之介（技）	M．Y－剣魂・千葉県	3,618,500	ALL
御名方守矢（技）	M．Y－剣魂・千葉県	3,608,600	ALL
直衛示源（技）	M．Y－剣魂・千葉県	3,396,200	10人目
神崎十三（技）	高桑敏裕・愛知県	3,328,900	ALL
暁武蔵（技）	M．Y－剣魂・千葉県	3,293,900	ALL
天野漂（技）	M．Y－剣魂・千葉県	3,250,400	10人目
李烈火（技）	M．Y－剣魂・千葉県	3,153,100	ALL
一条あかり（技）	高桑敏裕・愛知県	3,075,400	ALL
鷲塚慶一郎（技）	M．Y－剣魂・千葉県	3,033,800	ALL
紫鏡（技）	M．Y－剣魂・千葉県	2,849,000	ALL

メタルスラッグ2（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ERI	TBG・カンマ・鹿児島県	6,136,580	ALL

ブレイジングスター（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	うしくん隊長・北海道	941,500	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	824,900	ALL
餓狼伝説チーム	うしくん隊長・北海道	777,000	ALL
サイコソルジャーチーム	うしくん隊長・北海道	755,200	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	720,800	ALL
オロチチーム	？？？・鳥取県	702,700	ALL
おやじチーム	うしくん隊長・北海道	699,100	ALL
八神チーム	うしくん隊長・北海道	681,100	ALL
女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	673,700	ALL
'97スペシャルチーム	うしくん隊長・北海道	657,900	ALL
キムチーム	大蛇・埼玉県	655,500	ALL
怒チーム	真到漢道・大分県	647,700	ALL
アメリカンスポーツチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	636,100	ALL
サバイバルモード(タイム)／テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	5'34'86	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,747,300	ALL
山崎竜二	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,746,800	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,676,200	ALL
テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,660,900	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,650,300	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,648,600	ALL
李香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,639,600	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,624,100	ALL
不知火　舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,622,600	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,601,100	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,590,800	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,574,100	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,573,800	ALL
ボブ・ウィルソン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,568,600	ALL
アンディ・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,553,600	ALL
ギース・ハワード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,551,900	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,539,900	ALL
ダック・キング	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,529,400	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,516,200	ALL
ブルー・マリー	うしくん隊長・北海道	1,508,700	ALL
望月双角	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,481,900	ALL
ローレンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,465,200	ALL
サバイバルモード/ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	3'27'35	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	うしくん隊長・北海道	1,803,900	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	1,769,500	ALL
秦崇秀	橘ウキョ～・長野県	1,736,400	ALL

ポイントランキングの説明

このバトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとに、ハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、その都度一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は、6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー名とその獲得ポイント数を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには、編集部から記念品をプレゼントするぞ。

先月からスタートした第8回ポイントランキング。ベテラン勢の活躍は目覚ましいが、新人さんがあまり見かけられないのはさみしい限り。ベテランスコアラー陣に立ち向かえる、腕に自信のある新規参加者を待っているぞ！

11月のゴールに向かって頑張って欲しい!!

ポイント換算法

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

・ハイスコア樹立&更新
15Pts．（カウンターストップした場合はさらに15Pts．追加）
・ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Pts．
・送ってくれた人全員に
1Pts．（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し、普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

高桑敏裕さんが本領発揮！　怒濤のハイスコア連発で一気にトップにおどり出ました。他のベテランさんも着実に点数をのばしています。

ただちょっと新規参加者が少ないかな…。はじまったばかりなので、まだ巻き返しも可能です。頑張ってみてください。

もうすぐDC版の『KOF』やPS版『餓狼伝説WA』が発売になります。もちろんこれらも募集対象となります。募集要項の詳細については、来月8月号のNFをお待ちください。

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。なお、NGとNGCDは同じ扱いになります。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム(PN)を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数(何人目までいったか)
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。なお、ビデオテープは返却できませんのでご了承ください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容が録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。本文中のスコアで文字に網のかかっているものが、今月のカウンターストップしたキャラ&モードです。

すでにカウンターストップしたキャラ、モードについては以下に記述します。応募する際はそのキャラ&モード以外のもので挑戦してください。

①幕末浪漫第二幕月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタックはカウンターストップのため募集終了）〈カウンターストップ〉タイムアタック／黄龍
②KOF'98（ハードごとに分け、チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）
③RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
④月華の剣士（ハードごとに分け、キャラ別に募集。タイムアタック&サバイバル&サドンデスモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。※NGCD版サバイバルモード、PS版サドンデスモードは受付終了）
⑤ブレイジングスター（機体別に募集）
⑥メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑦RB餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑧メタルスラッグX（1番成績のいいキャラのみ掲載）

この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。

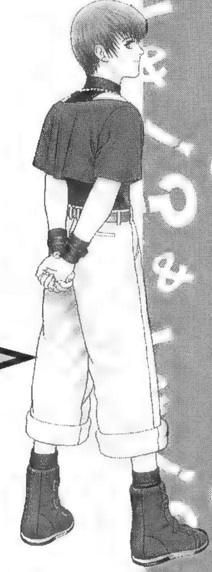
●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。
●締切りは6月末日、発表は9月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「7月号バトル・ハイスコア」係

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ

みなさんお元気ですか？　クリスです。この「クイズ×クイズ」では毎月クイズ正解者の中から抽選で10人にネオジオグッズをプレゼントしているそうです。綾小路さん、ボクなんかでよかったんですか？　でも嬉しかったです、はい！



クロスワードパズル

Q-1 タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ！

1			2	3 (B)		4	■
	■	■	5		■		■
6	7	■		■	8	(A)	
9		10	(F)				■
	■	11				■	12 (D)
■	13		■	■	14		
15		(E)	16	■		■	
17		■	18	(C)		■	

A	B	C	D	E	F

タテのカギ

1. 『RB餓狼伝説2』に登場するアンディ・ボガードが使用できる潜在能力の名前は何？
2. 『武力』に登場する、西園寺貴人の格闘スタイル。関節技を主とし、攻撃よりも護衛や自衛を目的とした武道。
3. 『ティンクルスタースプライツ』の主人公の名前は「ロード○○」。
4. もめごと。いざこざ。こればかり起こす人は「○○○メーカー」といわれる。
7. 沖縄・奄美両諸島に生息するマムシ化の毒ヘビ。頭は三角形で平たく、背中に暗褐色の斑紋がある。
8. 草薙京直伝草薙流古武術（自称）を格闘スタイルしている高校生。メモ帳は必須。
10. 『KOF'98』のシェルミーに挑発をされると「○○○○電話」にしとけよ…とか思いません？
12. 誕生日…5月7日。好きな食べ物…オートミール。得意なスポーツ…レスリング。嫌いな物…なめくじ。大切な物…グラサン。さて、これはいったい誰？
13. 「○○○ボール」「○○○ソード」「○○○リフレクター」。○○○の中に共通して入る言葉は何？
15. 『KOF'98』に登場する山崎竜二が使う技。足で地面の○○をけり上げて目つぶしをする「○○かけ」。
16. 今月のこのコーナーのタイトル部に登場したキャラが嫌いな食べ物の一つ「○○キャンディー」。

ヨコのカギ

1. ネオジオポケットカラー用ソフトとして発売される、期待大のオリジナル海洋シミュレーションRPG。バーン編とレベッカ編、君ならどっちを買う？
6. 相手を打ち破ること。障害をなくすこと。「敵を○○する」。
8. 矢に結びつけて、弓矢で相手に飛ばす文書のこと。
9. ラッキー・グローバーの格闘スタイルにも取り入れられているバスケットボール。このスポーツでは、ドリブルを止めて一度ボールを持った後にまたドリブルをはじめるのはこういう反則になる。
11. 麻宮アテナに恋する超能力少年、椎拳崇。さて、彼の名前の『崇』はなんと読む？
13. 『武力』に登場する相撲取り暁丸の技、○○おり。抱きつくように相手の背中に腕をまわし、そのまま締め上げて背骨をへし折る。
14. 『斬サム』から登場した、サムライスピリッツシリーズを代表するシステムのひとつ、剣質選択。剣質を○○○と羅刹のどちらかが選べる。
15. 『餓狼伝説WA』のライデンの特殊技。組んだ両手をハンマーのように相手にたたきつける技。「ハンマー○○○○」。
17. サムライスピリッツシリーズに登場する人気キャラクターナコルル。彼女の名前を略すと？
18. ガルフォードに付き従う忍犬パピィには、パパー、ピパー、ピピーという○○○の子供がいる。

ボイスクイズ

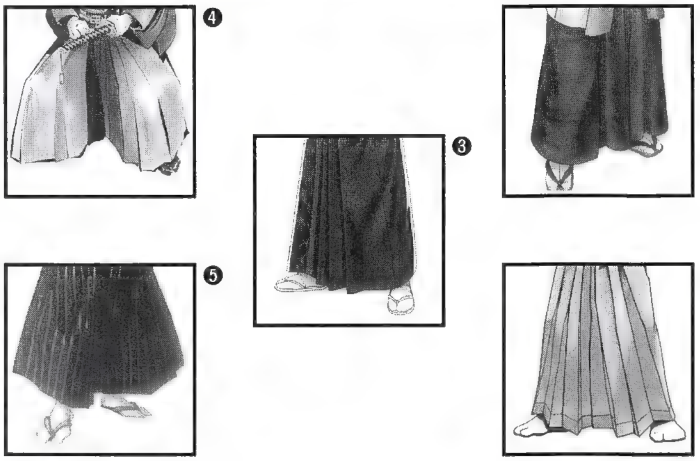
Q2 次の5つセリフは、すべてある格ゲーの、同じ動作の時にでるもの。そのゲームの名前と、動作名、各セリフをいっているキャラの名前すべてを答えよ。

❶「逃げるのよ…」
❷「ほら、がんばって！」
❸「どないしたんや」
❹「物足りねぇな」
❺「なんでやねん！」

袴クイズ

Q3 次の❶〜❺の写真はすべてSNKの格ゲーに登場するキャラクターの袴である。

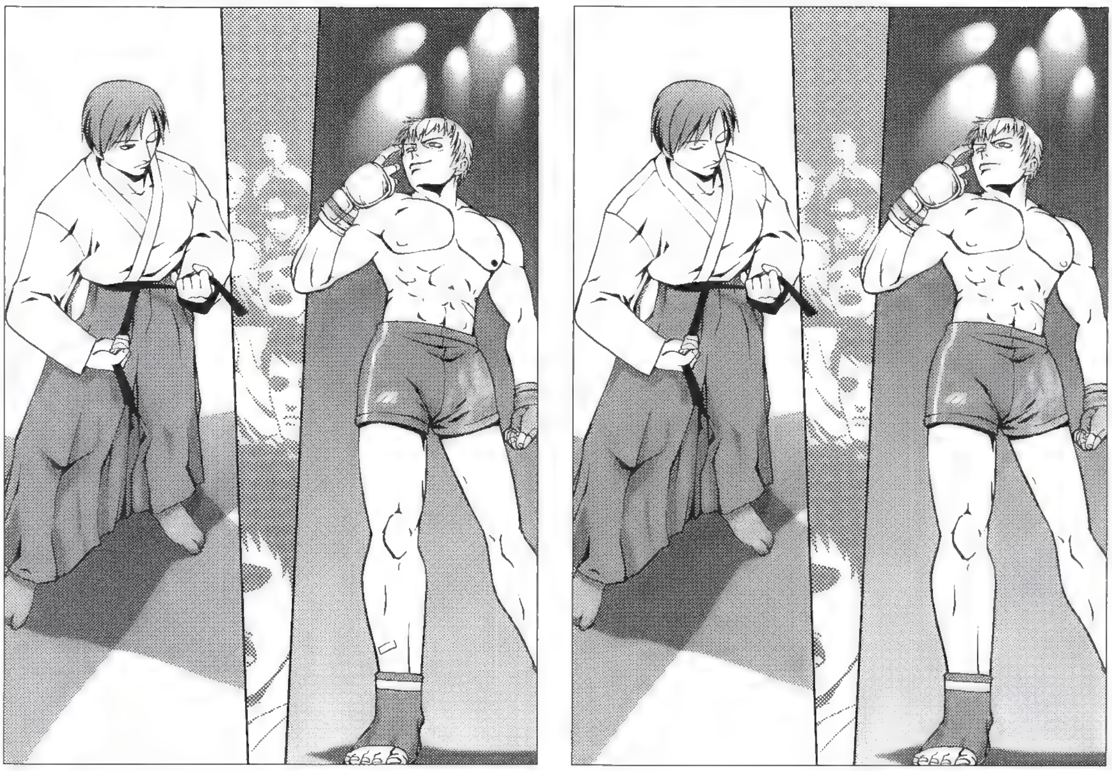
袴からそれぞれが誰であるかを推測し、そのそれぞれのキャラの得意技名を答えよ。技はそのキャラが使用できるものは何でも構わないが、そのイラストの作品時に使えなかった技は間違いとする。



間違い探し

Q4 次の2つのイラストは右のイラストと左のイラストで何ヵ所か違っているところがある。いくつ違うところがあるか、次の番号から選んで欲しい。なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含まないぞ。

❶1ヵ所
❷2ヵ所
❸3ヵ所
❹4ヵ所
❺5ヵ所



イラスト／石田あきら

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1〜Q6の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「7月号クイズ×クイズ」係

締切りは7月9日（必着）。発表は8月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

5月号クイズ×クイズの答え

Q1：レンカンタイ／Q2：❸／Q3：❶椎拳崇／Q4：名前＝ギース・ハワード、街＝サウスタウン、城＝シュトロハイム城／Q5：侍魂〜サムライスピリッツ〜／Q6：❹4ヵ所（1コマ目のタコとイカ、2コマ目のあかりの八重歯、3コマ目の十三の吐く炎、3コマ目の効果線の数）

各問題の正解率は次の通りです。Q1：100％／Q2：86.2％／Q3：96.6％／Q4：79.3％／Q5：75.9％／Q6：34.5％

全問正解率は約26.1％でした。

5月号クイズ×クイズ当選者

近田美紀・新潟県／佐倉拓朗・広島県／佐藤和俊・岩手県／庄司美穂・東京都／高村忠昭・北海道／秋葉織恵・和歌山県／斉藤隆之・千葉県／芳賀啓輔・青森県／岸明美・京都府／安田幸二・愛知県（敬称略）

1ネ	■	2モ	ズ	3レ	ン(D)	4ザ	ン(B)
5オ	ロ	チ	■	イ	■	ル	■
ジ	■	6ヤ	7タ(E)	■	8ツ	■	9サ
10オ	11キ	■	12ベ	13イ	サ	14イ	ド
15ポ	ロ	■	16ア	カ(C)	■	ア	■
ケ	■	17ル	ル	■	18ダ	イ(F)	チ
ツ	■	19ビ	キ	20ニ	■	ヌ	■
21ト	レ(A)	イ	■	22ラ	ツ	キ	ー

KOF ぽよよ～ん大作戦
～幸せになれるまで～

ストーリー&イラスト
芳紀ちると




久し振りだな
こんなことするの
笹はどうするんだ？
願い事は
"最強の男になりますように"
で決まりだな！
お父さんが「何とかする」っていって家を飛び出したままなんだけど…
そう言えばかなり時間過ぎたっチ
おやじがー？
ちょっと心配になってきたっチね
何が心配なんや？
おうロバート
わさ
わさ
——ってお前手に何持ってんだ？
あ.



ええ笹があったから
買ってきたんや
七夕せぇへんかー
…
…
ーーー？
何かあったんか？
間。
師匠が
笹を？
もしお前より
小さな笹を持って帰る
ようなことがあれば…
確実に
お父さんは
ううむ
スネる
やろーなー



うーーん
我が親ながら
師匠が帰ってくる前に
これどっか隠してくるわ
ごめんねー
ユリちゃんのせいとちゃうやん
師匠がヘソ曲げたらあとが大変やからな
ずる…
わさ
わさ
する
ず… ずる…
ちょっと静かに！
何か聞こえないか!?


窓の外…か？
ガン
誰かいるのか!?
坂崎家に忍び込むとはいい度胸だぜ!!
あれ？うちの庭ってこんなにうっそうとしてたっけ？
！
お…親父!?
なんださわがしいな
何してるんだ
なーんだお父さんなの？今の音
何か引きずってるみたいな音だったけど何？


それはだな
――――?
何やってんだロバート
そろ
そろ
手に持っているのは
七夕用の笹か?
い、いいえ
パンダのエサ用です
最近飼い始めまして…
そんな笹じゃパンダも腹八分だな
ははは
え
あ
もしかして大きな笹が見つかったのね
七夕は笹だけがすべてじゃないぞ
ガサ
ガサ


見ろ！
わしの七夕用のこの
ガッ
竹をおおおお
ぬおおお
バーーン
どうやって運んできたんや
オレに聞くな…
大きいにも限度があるッチ



芳紀ちると先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「芳紀ちるとファンレター」係

Welcome To PaoPao Cafe!

パオパオカフェへようこそ!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

先生もやっていたKOF お気に入りはゲーニッツ!

この間学校の廊下で友達とKOFのことを話していたら、数学の先生がきて、何の話をしているのか聞いてきました。友達の一人が話の内容を告げると、先生は「ああ、そのゲームか。先生は『'96』のボスの風使いが好きじゃんねー」といいました。まさか、先生とゲームで話が合うとは思いませんでした。

そして、あまりにも先生がゲームに詳しいので「ネオジオ持っている?」と聞くと、ネオジオCDを持っていると笑いながらいいました。

さらに驚いたことが起こったのは、つい先日のことです。よくいくゲーセンで友達とゲームをしていると、その先生が入ってきたのです。先生は僕たちに「よお」と一声かけると、黙々とゲームをはじめました。学校の先生でも、こんな人がいるんですね。

★PN／三ッ矢サイダー（愛知県）

編：ゲーセンの出入りを禁止する先生の話はよく聞きますが、ゲームの話ができて、しかも自らゲーセンで遊んでいるとは、何とも楽しい先生ですね。これからは、KOFの話で大いに盛り上がってください。（中嶋）

捨てゲームと思ったら…『月華2』でハメられた

この前ゲーセンで、友達と『KOF'98』をやっていた時のことです。その時、隣の台には『月華2』をプレイしているお兄さんがいました。

友達のプレイを後ろで見ていたら、突然『月華2』をしていたお兄さんが立ち上がり、ゲームが続行しているのに去っていってしまいました。

「あれ…やらないのかな? もったいない」と思った私は、席に座り、お兄さんの続きをはじめました。

すると、お兄さんが帰ってきたではありませんか！ しかも店員のおばさんを連れて。そのお兄さんは、台の調子が悪かったから店員を呼びにいっただけだったのです。

店員のおばさんに「どうしてあなたがやってるのっ!! この人のお金でしょっ!! 何でやってるのっ!!」と怒られちゃいました（汗）。

ハメられた～!! なかなか



●PN／大山高嶺（京都府）
うーん、なんとも神々しい感じの嘉神様。服装にもどことなく気品が感じられますな。



●PN／小松改（東京都）
骸の素顔ってすごい気になる！ 実は小次郎や鷲塚にも負けないほどの美形だったりして。



●PN／山崎Rマリ（栃木県）
なんて現実的!! 確かにその通りですな。でも2人とも大マジでソバ食べてるのがなんか笑える！



●PN／佐倉いづな（山口県）
男気あふれるゲーム唯一の心のオアシス（!?）。でも強いんだな、これが。彼に投げられたい人挙手！

PaoPao賞



★PN／山鳥塒（神奈川県）
すごい！ リムルル満載!! 思わず一人連れて帰りたくなっちゃうのは私だけ？

のテクニシャンだぜ、あの兄ちゃん。

●PN／梧なお（北海道）

編：確かにおばさんの目には、人のゲームを横取りしている悪人に映ったのかも知れませんね。けど、けっこうよくある風景ですよね。悪気はないんだけど、でも結果的に悪いことになってしまう。これって人間関係でも一緒ですねぇ。（中嶋）

マントにときめく友人 君の名は「美学オブマント」

ある日、友人Mと暇つぶしにゲーセンへいった時、Mが突然『月華2』をやりたいといい出した。今まで月華には全然手を出さなかったのに、とMのプレイを観戦。

彼は嘉神を選択。「何で？」と聞くと、Mは「なんとなく」と。そしてなぜか、紅蓮朱雀を出しまくった。紅蓮朱雀を出せない時は、意味もなくピヨコピヨコとジャンプ。結局、ゲームが終了するまでそれをくり返していた。

しかし、なぜMはあんなにこの技にこだわったのか。聞いてみると、あの嘉神のマントがはためくところが見たかっただけとのこと。

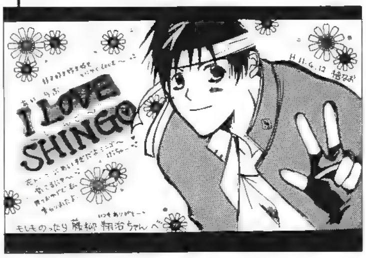
「嘉神が気に入ったわけじゃないの？」

「誰があんな西洋かぶれのオッサン。マントだ、マ・ン・ト！」

Mにとって、真の男の美学とはマントだった。その日以来、嘉神のアダ名は「マント」だの「美学オブマント」に…。心の中でひそかに「西洋かぶれくん」と呼んでいた私も、今では敬意をこめて「パーマン」と呼んでいる。

●PN／二色ひとえ（宮城県）

編：キャラを好きになるのには、色々な理由があるのですね。Pちゃんが愛しいという理由で、ダックを使い続けている人もいるようですし。それにしてもマントとは、かなり限定された趣向ですな。しかも、はためいている時限定とは…。（中嶋）



●PN／梧なお（北海道）
花トーンが似合ってる！　燃えてるバーニング真吾もいいけど、こんなほんわか真吾も超オススメ！



●PN／水無月真由（群馬県）
「ナギ♡刹那普及委員会会長様へ」って、ホントに結婚しちゃったらどんな子供が産まれるのだろう…。



●PN／ひびきまろ（兵庫県）
縁側で一人、物思いにふけっている楓君。なんかハマっとります。何を考えてるのかなー？

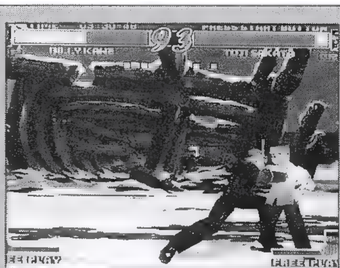


●PN／そば処真社庵（山口県）
う〜んあいかわらずの男っぷり！ワタクシも個人的にオロチ社のDボタンカラー好きでしゅ♡

ストーリーアルバム

だだをこねる子供&知らんふりの祖父!?

5月号33ページ、一番上（右）の写真。



ビリー「じいちゃんのバカバカバカン！　一緒にドラ○もん観にいくっていったじゃないかーっ!!」

冬次「わしゃ知らん。なーんも、知らん」

ビリー「ウヴァーン!!」

★PN／ドリーマー小野寺（秋田県）

編：大人のいやな一面を見てしまった幼い子供の嘆きって感じかな。…って、全然幼くないけどさァ（笑）。

しかし、映画くらい連れてってあげてもいいんじゃねェか、おじいちゃん？（片山）

ライデンの意外な一面…

5月号37ページ、一番下の写真。



つぐみ「ライデンさん、足元にタマゴがっ。今取るね」

ライデン「う〜っ、タマゴちゃんかわいそうに、ママに捨てられたなんて…」

●PN／ソイソース（大阪府）

編：怖い覆面レスラーさんだと思っていたのに、本当は心優しい人だったんだなァ。心が洗われるよう（笑）。ていうか、すごいキャラクター合わねーんすけど…。（片山）



●PN／栄進千年（東京都）
やけに背景に気合いが感じられるイラスト。アテナのおちゃめっぷりがカワイイですな♡



●PN／昂真斗（愛知県）
なんとも男クサイ今回のリョウ。でもなんだか味があってグー♡
ヒゲもよく見れば渋い…でしょ？

オープンテラス

最近ゲーム中に独り言が多くなってきてる。周りにKOFを語れる人が減ったせいだと思います。ヤバイよ。●PN＝くたくた（京都府）／編集部でも独り言が多くなってきてる。締切りに追われる生活で、心にゆとりがなくなっているせいだと思う。ヤバイなぁ…。（中嶋）

オープンテラス

今『2000年問題』で大変だが、KOFも『KOF'00』になるのだろうか?●PN=生駒神徒（沖縄県）／ということは、コンピュータが認識を誤って、サターン版で時々みたモザイク状態になってしまうのでしょうか? プログラムに欠陥があっても、すべては2000年問題のせいとか。（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか!

負けた台に説教 気持ちは分かるけど…

ゲーセンで、よくミスったり負けたりすると、台を蹴ったり画面を殴ったりする人がいますけど、あんな人は見たことなかったです。

その人は『KOF'98』をやってたんですけど、運悪くーチーム目で超技を食らいまくって、あっさりゲームオーバーに。すると、その人はコンティニュー画面に向かって説教をしはじめました。

それがまた面白くて、「娯楽というのは本人が楽しめるから娯楽なんや。このボッタクリ台が」なんていってるんですよ。そのあと、その人はポッケに手をつっこんで店を出ていきました。

まあ、台に暴力ふるうよりは、よっぽどマシですけど…ねぇ。

●PN／ルイーズ（京都府）

編：たとえ台のレベル設定が高かったとしても、その台を〝ボッタクリ〟と感じるかどうかは本人の気持ち次第です。

その人のいい分ももっともで、個人的には嫌いではないのですが、心の持ちよう次第ではもっと楽しくゲームができるはず。たまには気分を変えてみましょう。（山崎）

私が出会った非常識ゲーマー

それは、GWがはじまるちょっと前のことでした。私がいきつけのゲーセンで『KOF'98』をプレイしようとキャラを3人選んだとたん、横から中学～高校生くらいの男の子が割りこんできて、私の足元にあるコイン投入口に50円玉を入れてきました。

私が「ちょっと、今プレイ中じゃない!」といったら、その男の子は「どーせコイツすぐ死ぬから」とかいって、私のプレイを眺めていました。しかも、ずっと横で「ヘタだなー」とか、「超必使えねーのかよ」とか聞こえるようにつぶやきながら。そして3チーム目の試合中「早く終われよバーカ」と、とどめの一言!

この一言のせいで完全にやる気をなくして、あっさりとゲームオーバー。その日の夜は、くやしさのあまりに一晩眠れなかったほどでした。

そりゃあ、私はヘタです。でも、好きでやっているのだからいいじゃないの、といいたいところでしたが、きっといってもその男の子には分からないと思うので、あえて何もいわずに帰りましたけど。

NFのこのコーナーを見ていると、よく非常識なゲーマーの話を見ますが、自分がこんなことをされるとは思ってもみませんでした。

しかし、『KOF』は大好きなゲームなので、私はこのことにめげずにずっとやりつづけます。そして、近いうちに見返してやりたいです!

…でも、意気ごみだけだったりして。

●PN／MAXたける（東京都）

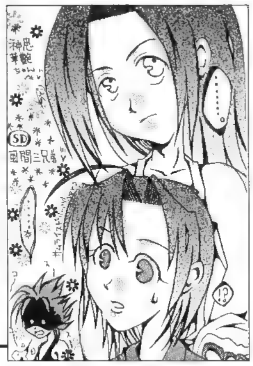
編：くやしい気持ちは分かりますが、だからといって「見返してやる!」とか、そういう気持ちになってしまうのはどうでしょう。できれば、そんなことは気にせずに、いつでも楽しくプレイして欲しいですね。（山崎）

みんなで楽しく遊びたいのに…

私がたまにいくゲーセンは、いつもこみ合っています。そのためいろんな人がいるワケですが、特に迷惑だと思うのは、友人と2人、3人でプレイする時に、プレイする本人以外の仲間がとなりの台に座ったり、その台のイスに座ったりしている人たちです。

その台でゲームをしたい人だって、いるかもしれないのに…。やりたくてもいい出せなくて、あきらめて帰ってしまったり、他の台でプレイをはじめる人もいると思います。

私がついこの間そのゲーセンにいくと、入り口付近に台もないのにイスがあったり、



●PN／ちどり（京都府）
仲のよろしい風間三兄弟。心なしか弟君暴走してるような…。葉月をめぐる争いはまだまだ続く!



●PN／管野たすく（東京都）
山崎への愛が満ちあふれた一枚。オロチの制服(!?)もよく似合っております。



●PN／トゥリープFC（千葉県）
キリッとひきしまった感じの雪ちゃん。なんだか切ない感じもするけど力いっぱい闘って欲しいな。



●PN／マルミ（長野県）
元気を分けてもらえそうなケンスウのこの笑顔。実際年齢よりも幼く見えてしまうのがまたよろし♡



●PN／ソメヤンアカリン（兵庫県）
楓君、傘も似合う♡…っていうかぶらさがってるそのてるてる守矢は誰が作ったの…?



●PN／フジモト（岡山県）
ステキなツーショット発見!ちょっとてれてる教官をよそに、イタズラっ子2人組うれしそう♡

いくつもの台のイスがない状態で放っておかれたりしていました。その他、対戦などで負けると、台を思いっきり叩いて相手をにらむ人とか…。

あのゲーセンはめちゃくちゃです。店員の人も注意とかしないし…。もう少し、まわりの人も何とかいってあげればいいのに…。

★PN／羅流紅蒼月（茨城県）

編：羅流紅蒼月さんは、そのゲーセンをもっと楽しい場所にしたいんですね。でも、他をあてにして変わるのを待っていたら、いつまでたっても同じままかもしれません。

何かを変えたいのならば、まず自分が行動することが一番大事なんじゃないかと私は思います。それはとても難しいことですが、羅流紅蒼月さんはこうしてその第一歩を踏み出しているのですから、きっとできるはずです。

羅流紅蒼月さんも〝まわりの人〟の一人なのです。お互いがんばりましょう。（山﨑）



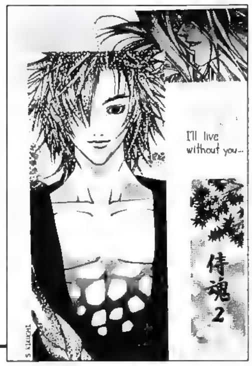
●PN／夕＝三、七五呂（埼玉県）
同じ忍者でも某アメリカン忍者とはひと味違いますな。この忍歌も半蔵に似合ってるなー。



●PN／桐丘葱（広島県）
ずいぶんとはじけてるベニー。どこかのビジュアル系バンドみたい。でもハマっちゃうからスゴイよね。



●PN／吉坂誠悟（熊本県）
インパクトあるなー!! なんか自力で脱出できそうな気がする…。アイテムくれるからいいけど。



●PN／菊地翔壱（熊本県）
かっこイイ!! こういうシリアスタッチもいいもんだね♡ 雨にぬれる兄上イカしてます!



●PN／氷川あづみ（広島県）
気合いの入った表情の響ちゃん。戦闘前の緊張感が伝わってきますな。今度は笑顔が見たいナリ♡



●PN／すくせきりん（東京都）
燃え燃えな庵&京。宿命のライバルである彼らの闘いに終わりはないのだー!

キャラ♡レター

Dear. FIO.
君の背中を守りたい

先の作戦、おつかれさま。

今回の出動は2回目だけど、大変だっただろう？ 君の活躍は報告書で見せてもらったよ。何でも今回は敵の武装が強化されていたとか。そんな中でも、君は相変わらず「大丈夫です」って気丈に振る舞っていたんだろうな…。

僕はそんな健気で気丈な性格の君が好きだ。スパローズの中で一番好きだ。君は熱いものが嫌いというけれど、僕の熱い気持ち、分かって欲しい。そして、できるならそれに答えて欲しい。

もし仕事で一緒になったら、君の背中は僕が守りたい。たとえ命にかえても君を守り抜いてみせる。それが君を愛しているという証しになるのなら…。

●PN／K. F.（愛知県）

編：『メタルスラッグX』のフィオちゃんへのラブラブなお手紙ね♡ 戦場に咲く愛…ロマンチックでいいわね。私もあの生真面目な眼鏡っ娘ちゃん、好きよ。でもフィオって代々軍人家系の富豪の1人娘なのよね。敵は（親を含めて）かなり多いわよ。負けないでね♡ （稲葉）

愛しのやぶーへ♡
あなたの弟子になりたいです♡

愛しのやぶー（真吾のことです）へ♡

KOF'97からのあこがれでした。すごく一生懸命でかわいい真吾が好きです♡

オレ式・げっちゅーで、キミをげっちゅーしたいっスー♡ あなたの弟子になりたいです♡ そして、矢吹真吾直伝、草薙流古武術（笑）を教わりたいですっ!!

あなたのためならいくらでもパシリます!! 「矢吹さん！ パン買ってきました!!」って感じかな？ とにかく愛してまスー♡

私たち真吾FAN'sが真吾をKOF大会（ゲーム）優勝に導きますからねっ!! 燃えろ一っ、真吾一っ♡ 次のオレ式もまっているからねっ!!

なんでこんなに好きなんだろう…♡

●PN／梧なお（北海道）

編：ついに真吾にも弟子が誕生！ なのかしら。そうか、こうやって怪しい武術の使い手が増えていくのね（笑）。パシるのもいいんだけど、買ってきたパンは真吾を通して京のところにいっちゃいそう。なかなかむくわれないかもしれないけど、めげずに頑張って欲しいわ。（稲葉）

オープンテラス

今年で30の担任は6年がけで身長を1cm伸ばして、それをうれしそうに報告した。「RB2」のアンディよりだめちんかも。●PN＝さいとう えり（富山県）／6年で1cmとは、えらく気の長いことですな。それに比べると、毎年微妙にプロフィールの違うKOFなんて、まだまだ可愛いもんです。（中嶋）

6月号の「今月の誕生日キャラ」を一目見て思いました。ボブ・ウィルソンがいない…。このページのタイトルは「Welcome To PaoPao Cafe!」ですよね!?●PN=みんなもっとボブを愛そうよ…（愛知県）／すいません! すっかり忘れてしまいました。ボブのことはもちろん、このコーナーの名前の由来まで。そして、このまま締切りも仕事も忘れられたらいいのに…。（中嶋）

替え歌、行っきま〜す!

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す!』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ! イエ〜イレッツシング!

バリバリいくぜ! ラルフのテーマ!?

ラルフの替え歌を作りました。元歌はドラゴンボールのOP『摩訶不思議アドベンチャー』です。

つかもうぜ! アルゼンチン
技名これでも生まれは米国
ケズろうぜ! バリバリバルカン
「バリバリ」なければただのダメ技
筋肉あるけど頭カラ
そうさ 今こそ急降下
ダブリン小僧 態度デカい
ハートチョーカーが男前?
餓狼も龍虎もいばってる
みんなやっつけにいこうぜ相棒
妖怪八神もブッとばし
人のお馬に今日も乗るのさ
LETS PUNCH×3
Cボタン
しゃがみ、遠距離ブンまわせ
LETS FLY×3
ラルフキック
目指せライダー 年いくつ?
ブン殴れ! ギャラクティカ
世界でいっとーイカしたパンチ
見せつけろ! 特殊デモ
大佐がこれじゃあ軍隊ヤバイ
体はデカイが頭カラ
そうさ今こそ クロスチェンジャー

★PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

編：ノリがよくてGOOD! 微妙に元歌を使いつつ、うまく笑える内容になってますな。…しかしこの歌、若い子知っているのかな…。（片山）

地獄門からそうっと見守る黄龍、哀愁の歌!?

かなり古い曲ですが、TMRの『蒼い霹靂』で替え歌を作りました。旧月華と新月華が入り交じってます。

黄龍さんが愛しい我が子を地獄門から見たというような図です。

しかぁし!! 3人の子供をさし置いて骸が出てくるのは、やっぱ変わりはてたその姿に同情したからでしょーか…。

あ…つっこみは気にしないでください。

何でこんな急に
死ななきゃならないの!?
慎之介のばかやろー!!
それにこの衣装は一体
どういうシュミなんだ!?
もの○けもどきじゃないか!?
ちょっとどういうこと?
さんざん切りきざんで
おいしくないからって…
（食べ残すの?）
昔は最後まで
ちゃんと食べてたのに
最近のお前は…
（グルメ…?）
甘いモノが好きだからって
3食水ヨーカンはキツイぜ!!
覚醒後の楓
眼が充血してる
睡眠不足か? 寝てこい
しかもなにゆえ金髪
ずいぶん変わったな
考えての変身なのか…?
わざと誤解かぶり
17で飛び出して
一体どーゆーつもり?
（父にはわからん）
かざりたてた姿
お前は変わらんな…
幕末にしては…
（どこで買ったんだ…?）
金髪碧眼 雪 お前は
一体何人なんだ…?
どっから見たってって
完ペキ 異国人
なのになぜ封印の巫女…?
ウチの家系は一体
どうなっているんだ!!
誰か説明してくれぇ!!
そろそろみんな地獄門に



●PN／御苑太郎☆（愛知県）
あふれんばかりの愛をこめたエロエロ社とのこと。確かに! 社の目線がちょっとアヤシげ♡



●PN／きりんうさぎ（広島県）
怖い!! 刹那（壊）とな!? 狂気に満ちた表情…でもなんだか悲しい感じがするナリね。

愛すべきゲームたち

『KOF'96』だってすごい大作だった!!

『KOF'96』は、キャラやその性能うんぬんなどの問題で万人受けするゲームではありませんが、今考えるとメッチャすごい大作だったのではないでしょうか?

まず挙げられるのが、今でいう"アドヴァンストモード"を主体としたシステムの大幅変更!! 数種類のジャンプ、ステップがダッシュになったことで、小刻みな動作が可能になり、バトルはよりスピーディーにアグレッシブになりました。そのことで、それまでの2D格闘ゲームの王道だった"跳ばせて落とす"戦法ができればOK!! という風に簡単にはいかなくなった点がよかったと思います（まあ、本作にもできるキャラもいますが…）。

システムもよければ演出だってすごい!! 登場デモが入ったのは本作からですし、昼と夕方の区別で表現した各ステージもいい感じ。そして、さ〜ら〜に特筆すべきは、BGM!! 個人的にはシリーズ最高かと。ファンならずとも聴いて頂ければ新世界楽曲雑技団の虜になること請け合いです。

また、ストーリーも濃くなり、今やネオジオファンから絶大な人気を得ている京や庵の魅力を一層引き立てたゲームであることはいうまでもありません。

僕は正直『KOF』がここまで盛り上がった最大要因が、この『KOF'96』から本格的になった"キャラ人気指向"だと思っています。今の『KOF'98』の"オールスター"のお祭りイメージはキャラ人気指向が著しく反映されている結果です。なんだかんだいわれても、すごいゲームでしたよ『KOF'96』も!!

●PN／蒼い月（千葉県）

編：本誌のNEO・GEOソフト読者人気コーナーでは、どちらかというとワーストの方に入ることが多い『KOF'96』。コマンド入力の受けつけが厳しく技が出しにくい、キャラの性能差が激しすぎ…など厳しい意見が多いですが、蒼い月さんのような見方も確かにできます。色々な試みをしたものの、ツメが少し甘かった感が…。いい部分が多くあるだけにちと惜しい。（上原）

遊びにくるころかな？
涙の再会は
あれ果てた山ん中
もう少しいいところないの？
しかも　そろいもそろって

突然斬りかかる
父のカオ忘れたのか!?

●PN／輝紗羅魏魅（神奈川県）

編：なんだか慨世さん不幸。

黄龍ってほとんど顔見えないから、いきなり斬りかかられても仕方ないかも…（笑）。ツッコミもナイスだね。思わずうなづいてしまうというか。頑張ってくれよー。（片山）



●PN／こだま皐月（埼玉県）
すごい手がこんでる切り絵作品。どんなに大変でも楽しければそれで満足♡　お疲れさまでした。



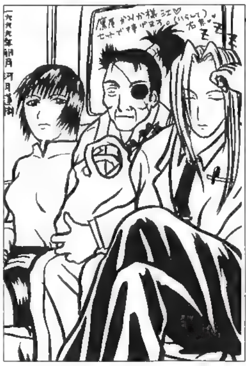
●PN／羽月京（徳島県）
どうしても胸のあたりに目がいっちゃうのは気のせい!?　罪な胸元ですな。これからもよろしく！



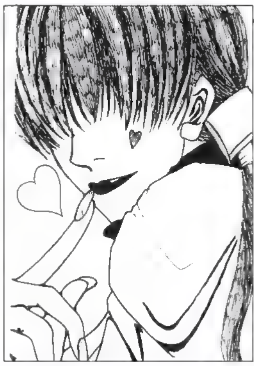
●PN／氷雨玄太（埼玉県）
なんか好きな人を遠くから見つめている乙女のようなリムルル。一体誰を見つめているのかな？



●PN／六堆邸（奈良県）
この方たち、男の色気大爆発♡　そんな目で見られたら思わず抱きついちゃうかも。



●PN／河月蓮樹（長野県）
なんとなくシュール。ネギ抱えてる十兵衛が笑える！　闘うサラリーマンに休息はないのか。



●PN／チナミ（愛知県）
シェルミーさんそのハート僕にください！　って手挙げる殿方多数。投げられても笑顔です♡　ハイ♡

ゲーム用語辞典【る〜わ】

【る】（ル）

ルガール・バーンシュタイン：復活と自爆を趣味とする片目のオヤジ。ただし、復活してもギースほど色々といわれることはない。
●PN／蒼花春菜（千葉県）

ルビ：文章中の漢字につく読みがなのこと。一つ一つ手作業で打っていくため、編集さんの負担はかなり大きい。よって、ネオフリではいまだ導入されていない。
●PN／マヂリン（茨城県）

ルルーズ：生駒、神谷の2人の声優を指す名前。正式なユニット名というわけでもないので、語呂がいい割には使用頻度はそれほど高くない。
●PN／EMI（京都府）

ルーレットシステム：『KOF'98』などに導入されている、キャラ選択がランダムでなされるという画期的システム。これを使って対戦すると、負けた時もいいわけができて大変便利。
●PN／RTFM（東京都）

【れ】（レ）

レオナ・ハイデルン：イヤリングに爆弾を仕こんでいる危険少女。つまづいて転んだりしたら、彼女の半径3mが危険地帯となる。
●PN／人間椅子（青森県）

烈風拳【れっぷうけん】：たとえナイトメアだろうとスーツを着てようと、この技一つで正体が誰だか分かってしまうナイスな技。
●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

連携技【れんけいわざ】：途中でガードすることは可能だが、それが難しい連続技のこと。CPUが相手の場合、これの有効なものを習得すればエンディングまで一直線。
●PN／デス太郎（兵庫県）

連続技【れんぞくわざ】：複数の通常技、必殺技が一連となり、その間相手はガードすることが不可能となるコンビネーションのこと。中には、永久につながり続けるものもあるので油断がならない。
●PN／赤い扉（北海道）

【ろ】（ロ）

露出度【ろしゅつど】：高いと下品だし、低いと野暮。基本的に女性キャラの審査基準の一つだが、『侍魂2』の登場以来、男性キャラの進出が目立つ。
●PN／ポポンガ（栃木県）

ロード時間【ろーどじかん】：視力低下防止、おつまみを取りにいく、チャンネルを変えてテレビを見るなど、使い方は考え次第で無限に広がる時間。ネオジオCDには、他のハードより長めに設けられている。
●PN／深浦透弥（愛知県）

ロバート・ガルシア：イタリアの金持ちのボンボン。ただしサカザキ一家というヒモにつきまとわれているため、懐が裕福な割にはあまり報われない生活をしている。
●PN／三木大輔（大分県）

ロリコン：リムルルに愛を注ぐ人はこの傾向が高い。あかりに欲情する場合はかなりの重傷。どちらにしても、あまり大声ではいえない趣味。
●PN／るるりむ（大分県）

【わ】（ワ）

わくわく7：正々堂々と闘っている奴の方が少ない。
●PN／クリゲェタァ（福岡県）

輪ゴム【わごむ】：連続技練習時のお友達。またの名をガード君。
●PN／生駒神徒（沖縄県）

鷲塚慶一郎【わしづかけいいちろう】：趣味が修行から盆栽に替わり、ますます老けた月華一の老けキャラ。
●PN／果橘誠（岐阜県）

ワールドヒーローズ：文字通り「史上最強」を決定する戦い。「イロモノ世界史」という噂もある。
●PN／HiR.T（青森県）

王虎【わんふー】：必ず「おうこ」と読んでしまう。そういえば、中国統一はどうなったのだろう？
●PN／イトコンドリア（福岡県）

オープンテラス

『武力』のリョウを見て一言。「親父に似てきたな…」。あながち笑えない。●PN＝ビリー犬（大分県）／人間、遺伝子には逆らうことはできないのか？　今回はシブくてかっこいいと思われるリョウも、そろそろ天狗の面の年頃なのか？（中嶋）

オープンテラス

友達に『武力』を説明しようと「さまざまな格闘技が集うノールール戦」といったら、「今までとどう違うんだ」といい返された。確かに…。●PN＝吹雪麗名（大阪府）／考えてみると、「さまざまな格闘技が集うノールール戦」じゃない格ゲーって、一体どれだけあるんでしょうか？（中嶋）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ!! みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

ネオジオCDの新作はいつ出るの？

僕はドリームキャストとNGCDどちらを買うか悩んでNGCDを買った男です。

なぜならNGCDには、KOF、WH、サムスピ、餓狼などといったゲームが完全移植であるからです。僕はPSも持っているのですが、移植作品のデキはすごく悪いです。だからNGCDを買いました。

今はNGCDのソフトが家に24本あります。たしかにロード時間はすごく長いですが、SNKが好きなら耐えられます。僕はこの本体がとても気に入りました。しかし、最近では新作ソフトはなくなり、ソフトは売っていません（売っている店もありますが）。

もうNGCDは消えていくハードなんでしょうか？ それとネオジオポケットにカプコンとSNKの格闘が出るらしいですが、ぜひそれをドリームキャストだけでなくNGCDにも出して欲しいです。僕はSNKのゲームはNGCD以外ではあまり買いたくありません。どうかよろしくお願いします。

★辻直也さん（三重県）

編：現在のNG&NGCDをとりまく環境は厳しいところがありますね。SNKの頑張りに期待したいのですが…。

でも、考えると過去のSNK名作ゲームのほとんどの完全移植版がでているハードはNGとNGCDしかありません。このへんはSNKファンなら誇れる点かと思います。大切にしましょう。（上原）

外面で判断せず中身をよく見て欲しい

最近、R34スカイラインやターンエーガンダムなどのように、外見に関して色々悪くいわれているものがあります。そういってモノの中には、SNKの格ゲー…特にKOFのシリーズも含まれています。

何がいいたいのかというと「KOFをキャラやストーリーだけで判断して欲しくない！」というコトです。もちろんコレは月華の剣士にもいえるンですけどね…。

KOFも月華も、キャラに魅力を感じて触れた人たちが、システムやストーリー性によってのめりこんでいる作品。いいところは他にも数多くあることくらいボクにだって分かります。だから、ゲームバランスやサウンドに関する問題を指摘するならともかく（こういった部分はメーカー様も何らかの改善策を立ててくれるだろうから）、「キャラに比重を置きすぎている」なんていわれたら、他の部分をまったく見ていないのではないかと思ってしまいます。「キャラ人気を重視しすぎ」とか「ストーリーがないからダメ」なんていったら、その作品のよさを知っている人たちや作品にさまざまな想いをこめたスタッフ様たちが悲しむというもの。問題を口に出すなとはいいませんが、ソフト人気ベスト10（またはワースト10）に意見を送る人たちは、その作品の外面（キャラクターなど）よりも中身（特にゲームバランスね）をよく見て正当な評価を下すべきではないでしょうか？

●PN／H.M.U TypeR（北海道）

編：見た目だけで判断する人って多いですよね〜。そんでもって、まわりに賛同者が多いとさらに調子にのる人も多いんだ…。本当に自分で体験して、自分が感じたことをいっているんならいいんですけど。食わず嫌いは、いいゲームと出会える機会を失うかもしれませんしね。（上原）

SNK VS カプコン 私は納得いきません

私、SNKとカプコンが共同制作するというのが納得いきません。それは私がSNKだけのファンだからです。

両方のファンならこの事実はそらもー涙モンでしょう。でも、片方だけのファンの方はものすごく憤っているに違いありません（京と庵が仲よくしているようなモノですから）。そんなことをするくらいなら「SNKの人気キャラを集めまくって格ゲーじゃイ」みたいなゲームを出してもらいたいものです。

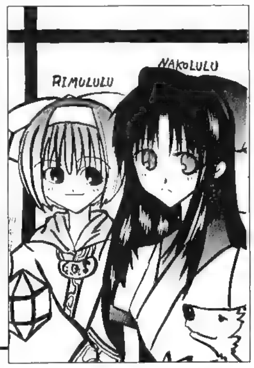
今さらやめろといってもしょーがないのですが、こういうファンもいることを考えて欲しいのです。

●PN／新撰組十一番隊組長（岐阜県）

編：この件では、ファンから不安や否定の声も多くあがっています。でも、今回の件で格ゲーというジャンルが盛り上がるのならいいことだと思うのですが、いかが？（上原）



●PN／赤井乃せん（東京都）
ファンの間に衝撃が走った武力のリョウサカ。歳をとってもかっこよさは変わらないのだ！



●PN／ハリマ（群馬県）
仲のよさそうな姉妹。おとなしめのナコルルに、イタズラっぽく笑うリムルルが超GOOD。



●PN／神山朱雀（愛媛県）
いえ〜い！ ラルフ様参上!! 大人の男ってのは俺みたいなのをいうんだぜ♡ …その通りです！



●PN／萩染陸（愛知県）
なんて楽しそうなの!? めいっぱいスマイルで大虐殺？ コワすぎだけど、骸幸せそう…。



●PN／神島縁（福岡県）
マジメにいうとすごい笑える！ 元ネタが分からない人はNF5月号を要チェックだ!!



●PN／諏訪りょうた（岡山県）
イラストのみどころはナギとのこと。まったりとした表情がなんとも哀愁ただよってますなあ。

オープンテラス

まんじゅうで死んだ。あかりの挑発まんじゅうって、当たり判定があるんですね…。●PN＝へっぽこマニア（宮城県）／実は、ギリギリまで相手のゲージを減らし、まんじゅうでとどめを刺すのが静かなブーム。君はまんじゅうのために死ねるか？（中嶋）

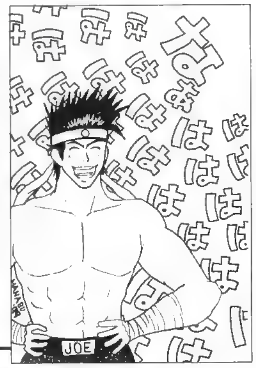
よろず質問&要望コーナー

『武力』でメインヴィジュアルを担当しているイラストレーターさんのことを教えてください。●PN／石川ハジキ（茨城県）

名前：ヒロアキ
誕生日：7月9日
血液型：B
出身地：丸亀市
経歴：大阪芸術大学デザイン科卒業後1年間、個展などで自己満足活動。'98年SNK入社
初仕事：餓狼伝説WILD AMBITION
　顔から火が出てます。でも試行錯誤しながら描いたのでかわいい絵です。
裏仕事：ブルース・リーのへっぽこグッズ収集とドラゴンになろうとしていること
朝練：ヌンチャク
計画：3年コブラ
必殺技（得意描画スタイル）：脊髄アート（脳で考えず、脊髄で感じたまま描く反射神経描画法）
画材：Mac（PAINTERと全然使いこなせないPHOTOSHOP）
メッセージ：将来、キャラクターなどの絵を描きたいと思っている人たちの目標、刺激になる絵描きになりたいです。簡単には飛びこせない高いハードルになるため日々努力しますので、みなさん応援してください。（SNK宣伝課）

先日、「私もNF編集部に入りたいな〜」といったところ、親に「そーゆーのは頭がよくないとダメなのよっ、大卒はしないとね〜」といわれた。頭が京なみの私、納得するしかなかったよ〜。●PN／七枷（山梨県）

いや、NF編集部に入るのに、経歴はあんまり関係ないんですよ。実際、大卒者の方が少ないし…（汗）。文章が書ければ誰でもチャンスはあります。一番大事なのは、やる気と根気と体力ですかね。あとは、何があってもくじけない心かな…。（NF編集部）



●PN／まー坊（栃木県）
ジョーっぽさがあふれ出してるこの1枚。ジョーには自信に満ちた笑顔しか似合わないのさ！



●PN／石川ハジキ（茨城県）
ビリーフィギュアいいね♡　ウチでは部屋の片すみで我が家を守ってくれとります。

社会問題



親父狩りですと!?　レオナもいうようになったねえ。お母さんはうれしいわ♡

●PN／アズマ史人（滋賀県）

エセ刹那



なんだか夢いっぱい♡な刹那&ナギ。2人の関係が気になる！　愛し合ってるのかしらん。

●PN／鈴木梅子（秋田県）

異人or奇人



異人と奇人じゃかなり違うぞ!!　これじゃ雪も怒って当然。…ちょっとは気にしてたのかな？

●PN／早坂十波（新潟県）

憎悪大爆発



かなりブチキレてる刹那暴走中。ナギまでもが犠牲に！　せめて自分の体は大事にしないとねー。

●PN／柳稲田麗緒（愛知県）

PS版『KOF'98』のジャケットに一言。「遺影みたい…」そして京FANの方へ。スミマセン…。●PN＝ゆたか しんご（青森県）／特に、少数出荷の目をつぶっているバージョンなんて、黒いリボンがお似合い過ぎー みんなで一生高校生だった炎の格闘家を悼もうー（中嶋）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

アオミドロにこにゃにゃちわ…？

『斬魔伝』で一段階目のユガのビームと暗転入滅もどきの声が「アオミドロ!!」と聞こえ、『月華2』の覚醒楓の伏龍の声が「もう死んでまええ!!」と聞こえ、天野の盤上此の一手〝ど金〟は「たっぷり食らいな！」に聞こえます。

さらに『'98』の真吾の朧車・未完成の声が「どりゃっ!!カンボジアっ!!」と聞こえていたのが、弟に「どりゃっ!!こにゃにゃちわっ!!」といわれ、そう聞こえるようになりました。

楓はあかりの関西弁がうつったか知らんが、真吾って真面目なのかふざけてるのか、どっちなんだ？

★PN／神山丁（京都府）

編：つーかスゴイ空耳の嵐ですな（笑）。しかし、ユガ様アオミドロって一体…。

空耳度は全部平均して80点ってとこですわ。これからも頑張ってくれ！（片山）

オメガルガールのビームシュワッチ!?

アーケードでプレイする機会が少ないので、PS版『KOF'98』を買って遊んでいました。

そんなある日、CPUのオメガルガール戦でグラビティスマッシュを使われた時、私の耳には「ビィームシュワッチ」というかけ声が…!!

確かに音量を小さくしていたし、はっきり聞こえたわけでもないけど、空耳だという自覚はあるのに「ビィームシュワッチ」。もう〝ヴ○トラマンチーム（レオナは確定）〟でも作るしかない。

●PN／河村無主（岐阜県）

編：シュワッチって…聞こえなくもないかな、とは思うけど、無理あるかも（笑）。てゆーかオメガ、お茶目さん。空耳度76点を進呈！（片山）

『KOF'97』における空耳3連発!!

友人Tと、この間『KOF'97』をやっていた時、友人がリョウの負け台詞「しくじったー！」を「くつ下ー!!」と聞きまちがえ、「裸足だもんね」と2人で納得していました（笑）。

また、社のファイナルインパクトのボイス「おとなしく寝てろ」を「窓を閉めろ」と聞きまちがえ、「え!? 窓どっか開けてたっけ?」と真面目にボケてました…。

さらに、オロチクリスの勝ち台詞「虫ケラにしてはよく頑張ったね」を「ゲラにしてはよく頑張ったね」と聞きまちがえ、しかも負けた相手が山崎でしたので「確かにゲラだよな～」と感心していました…。

一度に3回も聞きまちがえる友人Tって一体…。ってゆーか耳鼻科いっといで…。

●PN／蒼楓颯葵（奈良県）

編：それってマジボケってやつですか（笑）。なかなか楽しそうなカンジですなー。

空耳度は、こちらも平均して78点ってとこですな（小数点以下四捨五入）。（片山）

空耳Q&A

PS版『月華』の真田小次郎の2回目勝利台詞が、私には「許せ、すべてはおかりのため」と聞こえます。おかりって何ですか？

香織のもじりかと思ったんですけど、弟は「許せ、すべてはおかみのため」だっていいます。それで、そのおかみは〝満足亭〟のおかみで、誰でも満足できる店だといい切ります。本当は誰のためなんですか？

●PN／こだま皐月（埼玉県）

編：小次郎（兄）の勝ち台詞、他にも色々聞こえるようですな。正解は、弟さんが聞こえているとおりです。

しかーし、おかみはおかみでも〝女将〟ではなく〝御上〟です。いわゆる幕府の将軍様のことですな。時代劇などで「上様」って呼ばれてるでしょ？ てなわけで、今回も勉強になったかな？（片山）

今月のお誕生日キャラ

あのキャラに出会えたことに感謝！ みんなの大好きなネオジオキャラの誕生日をお祝いしちゃおう！

HAPPY BIRTHDAY♡

6 JUN



●PN／菊池翔壱（熊本県）

二階堂紅丸へ

これからもその電撃と鋭い蹴り、そして美貌で俺たちをシビレさせてくれ!!「KOF'99」が出たら、その時の衣装が楽しみです。

そして二階堂紅丸よ、永遠なれ!!

●PN／JOKER（三重県）

HAPPY BIRTHDAY. Benny♡ 一番好きな人に、この言葉を贈ります♡ でも私の兄と誕生日が一緒なんだよね…。

●PN／かわいみのる（神奈川県）

DEAR 色

いつまでもその艶い姿を応援していますわ♡ これからもFightですわよ!! がんばれ色っちー。

●PN／WAKAH（熊本県）

おめでとー。これで??回目の誕生日。年齢は気にしませんー いつまでも変わらずにいてください。

●PN／Yo-Ma（埼玉県）

崇雷・崇秀へ 生日快楽！

最愛の弟たち、誕生日おめでとう。ご先祖様の方も同じくらい好きだから、できたら仲良くやってくれるとお兄ちゃんは嬉しいぞ。

●PN／吹雪麗名（大阪府）

山崎薫ちゃんへ

おめでとう。お姉さんと仲良くやってる？ また新しいゲームでキミと会いたい。好きだから。

●PN／Mr.UMA（東京都）

十三のアニキへ

はっぴーばーすでー、十三！ 貴方の金棒さばき&たくましい関西弁&「モリモリ食わんかい！」にオレはマジで惚れた（ホモじゃあないが）。今後ともガンガン大暴れしてくれたまえ。

●PN／紳士10$（山口県）

十三ちゃん、お誕生日おめでとう♡ あかりちゃんとの漫才は、とーってもおもしろいよ♡ これからも色々がんばってね♡

●PN／如月弥生（長崎県）

ちづるへ

6／26 is her birthday! これからも清楚可憐な美しい貴方でいてください。

●PN／風水あずは（福井県）

●PN／大山高嶺（京都府）





●PN／桃路ビオス（石川県）

＊ 6月生まれのおもなキャラ：6日二階堂紅丸、色、秦崇雷、秦崇秀、エリ・カサモト、9日牙神幻十郎、15日山崎薫、17日神崎十三、26日神楽ちづる

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①〜④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

アウエアニスの眠り




●『月華』楓中心のシリアスストーリー。前後編の前編で、読者の方に2種類ある後編のどちらがいいか選んでもらうという企画物。丁寧な作りです。／B5／オフ／68P／900円無記名小為替（送料込）＋宛名シール／〒140-0005　東京都品川区広町1-4-3　高橋亜紀（発行：月見ヶ原）

底引重圧九割




●『KOF'98』オロチチーム本。全編2色刷で、かわいらしい作りになっています♡　ファンなら買い！／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒559-0013　大阪府大阪市住之江区御崎6-16-12　ローズレイアB406　小川理絵（発行：帝王3＋紫乱腐）

無銘




●『月華』刹那だらけな本です。ギャグメインで楽しめます♡　刹那の他は楓が多いです。カッコよくて面白い（？）刹那が好きな方へ。／A5／オフ／28P／200円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒207-0031　東京都東大和市奈良橋2-612　石井みちる（発行：黒須必殺屋）

破裏拳ベニマー



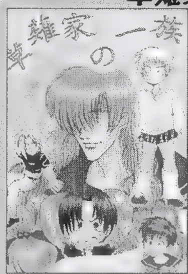

●ちょっと紅×京なカンジのパラレルギャグ本！『破裏拳ポリマー』を元にしているそうですが、知らなくても楽しめます♡／A5／オフ／84P／800円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒479-0827　愛知県常滑市保示町2-143-3　村田聡（発行：トリガラ星人を研究する会）

アスラざんまい。




●『アスラ斬魔伝』アスラ（羅刹寄り？）本。ギャグです。アスラへの愛がつまっています♡　ちょっと女性向けかも。／B5／コピー／24P／400円無記名小為替（送料込）＋宛名シール／〒560-0033　大阪府豊中市蛍池中町1-9-20　竹中洋美（発行：TONERKILLeR）

草薙家の一族




●DJSでおなじみの『草薙家の一族』ギャグ本。他にも社子さん、真子さんが出ています。DJSファンの方にオススメ！とても優しいカンジの本です。／B5／オフ／32P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒289-2613　千葉県海上郡海上町後草1839-71　小林由希（発行：MASTER・ギルド）

ASAMIYA ATHENA The Complete




●1冊丸々山崎な本！　ギャグ本で一部パラレルあり。どこをめくっても山崎がいます（笑）。山崎ファンの方にオススメ！　笑えます。／B5／オフ／100P／900円無記名小為替＋310円切手＋宛名シール／〒701-0151　岡山県岡山市平野729-6　宮脇まさみ（発行：皇鴻館）

蛇ドリル2




●『KOF』アテナ本！　ギャグ＆ほのぼの系で、とにかくアテナづくしです。アテナ関係のアンケート集計結果など、見どころ多し。／B5／オフ／54P／600円無記名小為替＋210円切手＋宛名シール／〒729-0412　広島県豊田郡本郷町郵便局留置　コアラマシン（発行：コアラマシン）

静かの海




●鷲塚と小次郎（香織）、楓（覚醒前）が好きな人にオススメ。とても優しいカンジのする本です。／B5／オフ／36P／500円無記名小為替＋180円切手＋宛名シール／〒185-0011　東京都国分寺市本多2-1-20　コンコード国分寺604号　小林洋子（発行：ROOMMATE）

オープンテラス

『サムスピ！2』でも閑丸は消えていた…。「誰だってBOYを捨てるときが来る」ってそういう意味ですか？●PN＝Y．S．NAVY（埼玉県）／君も『武力』を見ただろう。SNKは、今後中年、壮年キャラに力を入れているのだ。よってケツの青いガキなんて抹殺！…ってわけはないか。（中嶋）

オープンテラス

『KOF'99』の正しい発音法。「ナインティナイン」「きゅうじゅうきゅう」…何か長い。「九十九(つくも)」―これしかないっ!! 他はもう考えられませんよ!! ●PN＝結城美夜(神奈川県)／そして学校帰りの学生が、「ゲーセンでつくもやっていこーぜー」という、はたで聞くと塾にでもいくかのような会話を交わしてしまうのだろうか?(中嶋)

文通＆募集コーナー

●会員様大募集! ゲーム中心よろずサークルを新設するにあたり、会員様を募集します。2ヵ月に1回会誌発行、会費は2ヵ月で400円です。興味を持たれた方は80円切手同封でお問い合わせください。
〒733-0002 広島県広島市西区楠木町1-7-9-605 加藤寛子

●お友達募集! 社、庵、シェルミー、バイス、マチュア、クリス、アテナ、ビリー、ギース、山崎、秦兄弟、ホンフゥ、レオナ、ハイデルンなどがお好きな方、文通&イラ交しましょう。男も女も、みんな仲よくやりましょうよ。サークルやってる方、大歓迎です! 県内の方は一緒にイベントにいったりしたいな。書くのは遅いかもしれないけど、返事確実! 初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳、女。
〒471-0014 愛知県豊田市東山町2-1072-3 1-106 清水智恵

●KOF好きな人、私と文通、イラ交しませんか? 私は特に庵、京、真吾、社、シェルミー、アテナ、バイスが好きです。他のキャラでもOK! イラ交はヘタですが、もしよければよろしくおねがいします。年齢性別は不問です。ゲームの方はあまりうまくないんで、教えていただけるとありがたいです。それから、声優さんファンの方もOK(私は子安武人さんのファン)。切手は不要です。返事は確実です。よろしくお願いします。ネオプリ写真が入っているとうれしいっス。15歳、女。
〒020-0173 岩手県岩手郡滝沢村字巣子1157-16 田代恵

●ペーパー配布者様大募集! 当方のサークルHakenKreuzではペーパーを配布してくださる方を募集しております。一回きり、継続どちらでも構いません。交換は30枚まで、一方的に配布してくださる方には当方のグッズを差し上げます。配布可能枚数明記でお手紙ください。よろしくお願いします。
〒597-0053 大阪府貝塚市地蔵堂149 向井麻知子

●KOF、月華が好きな方(その他でもOK!)私と文通しましょう! 初心者なので、サムスピについて詳しく教えてくれる方なら、なお嬉しいです。年齢は、なるべく近い歳の方で。イラスト同封も大歓迎!! あと、ペーパーを作っているという方、交換でよければ配布します。初回は80円切手を同封してください。同人封筒はなるべく避けてください。返事は必ず、きちんと書きます! ヘボでよければイラ交もしましょう!! 14歳、女(中3)。
〒018-0402 秋田県由利郡仁賀保町平沢旭町15-3 佐々木郁恵

●ペーパー配布者様募集!! KOFジャンルで活動されているサークル様で一方的配布をしてくださる方。一回きりか、継続かと配布可能枚数(少数でもOK)を記入して連絡ください!! お礼は便せんです。ただ配布するだけというよりも、お友達としてもおつきあいいただけると嬉しいです。切手はいりません。よろしくです。
〒761-2304 香川県綾歌郡綾南町萱原246-7 深澤瞳

●KOFが大好きな人、僕と友達になってください。仲よくなったらゲーセンなど一緒に遊びにいきましょう。他のゲームでもいいので、興味を持った人は手紙ください。あと、アニメの好きな人もOKだよ!! 23歳、男。
〒316-0023 茨城県日立市東大沼町4-3-1 神長幸司

ゲーセン文通友達求ム!!



京、庵、楓が好きな方文通しましょう! あと、近くに住んでいる方、一緒にゲーセンにいこう。切手不要。返事確実。

小原幸治 19歳・男

〒262-0045 千葉県花見川区作新台2-12-7

ネオポケ仲間、文通相手募集!



ネオポケは近くに住んでいる方のみ。ソフトはKOFR-2だけです。年齢は同じくらいがいいです。

小橋達也 13歳・男

〒614-8347 京都府八幡市橋本平野山67-1

友達大募集!!



KOFコーナー好きな方友達になりましょう。年齢性別地域不問です。ネオプリ同封だとうれしいです。

勇川清高 15歳・男

〒421-1121 静岡県志太群岡部町岡部415-2

●会員様募集! アニメ、マンガ、ゲーム中心のサークル『堕天使の翼』のメンバーを募集しています!! 3ヵ月に1回、会報を発行します。興味のある方は連絡ください。案内書をお送りします♡
〒893-0031 鹿児島県鹿屋市川東町8288-2 吉田美穂

●とにかくKOFと月華が大大大大好きな市内の人で、一緒にゲーセンにいってくれる人なら上手な人でもへたな人でもOK!! ゲーセンで対戦して燃えようぜ! 15歳、男。
〒712-8013 岡山県倉敷市亀島2-24-13 三宅政広

●お友達募集! 月華、KOF、サムスピetc…のゲームが好きな方なら、どなたでもOKです。切手不要! お返事も確実! 同人のこととか教えてくれる方大歓迎~(私はまるで初心者…)。文通&イラ交してくださる方、お手紙ください。年齢性別地域不問です。14歳・女。
〒306-0121 茨城県猿島郡三和町駒込966-1 関麻莉子

●KOF大好きな方、文通してください。クリス、オロチ、庵が好きな人、お友達になってください。もちろん、それ以外のキャラクターでもOKです。イラストの描き方も教えていただけたら嬉しいです♡ 年齢、性別不問です。お返事必ず書くので、よろしくお願いします。15歳、女。
〒516-0008 三重県伊勢市船江4-26-12 谷口真央

●アスラ斬魔伝、月華が好きな方、友達になってくれませんか? 性別、年齢不問ですので、お手紙ください。待ってます。26歳、男。
〒340-0013 埼玉県草加市松江町518 綾部日出樹

●文通友達またまた大募集!! おもにリム、ナコ、あかり、真吾、社が好きな方だと嬉しいです♡ もちろん他のキャラでもOKやさかいよろしくやぁ!! あと、うちのペーパー見てくれる人も募集! 両方ともすんませんが、80円切手同封でたのんだでぇ! お手紙ちょーだいやぁ!! 13歳、女。
〒577-0827 大阪府東大阪市衣摺4-11-12-108 小原由貴奈

●KOFシリーズで対戦してくれる方募集。年齢性別不問。おハガキでご連絡ください。よろしくお願いします。16歳、男。
〒800-0344 福岡県京都郡苅田町新津631-26 山口善也

●SNKのゲームが大好きという方(特に月華)、文通&イラ交してください! 当方、楓(両方)、守矢、刹那、鷲塚、嘉神、あかり&あか狸、真田兄妹などが好きです。あと、コスプレ&同人誌の作り方を教えてくださる方も大歓迎です! 性別年齢は不問です。初回のみ80円切手同封で♡ 近くの方は一緒にゲーセンいこ♡
〒946-0036 新潟県北魚沼郡小出町大字岡新田314 関悠

●月華が好きな方、文通してください。響、鷲塚が好きな方は大歓迎です。もちろん他のキャラでもOKです。年齢性別不問。返事は必ず書きます。初回のみ80円切手同封でお願いします。14歳、男。
〒852-8015 長崎県長崎市春木町302 崎竜彦

●キム一家と変わったキャラが好きな方。それがしと文通してください。年齢、性別関係なし。手紙待ってるっス。15歳、男。
〒214-0008 神奈川県川崎市多摩区菅北浦3-7-21 岡部耕

●KOF、月華、サムスピが好きな人。文通&イラ交(ヘタですが)しましょ~! 特に今は月華ラブです。楓、守矢、しんちゃん、刹那(ナギも)、新撰組コンビなどが好きです。同人やってる人、やりたいと思ってる人大歓迎♡ 守矢×楓とか、けっこう好きかも(笑)。女の子希望。初回のみ切手同封でね。13歳、女。
〒167-0043 東京都杉並区上荻4-21-4 伊東真友子

●KOF、月華が大好きぃ~な方、このボクとお友達になってやってくださいっ(たのむ)! そして何となくNFでは御名方守矢さんのイラストが少ないと思う方も大歓迎です。一緒に御名方さんのイラストを送りましょう! ご返事100%です。僕が好きなのは守矢と真吾です。12歳、男。
〒560-0014 大阪府豊中市熊野町2-7-18 森屋大樹

●みなさま、コンニチハ!! SNK(他社ゲーム含む)ゲーム好きのみなさま、会報サークル"エステラス"でお友達を作りませんか? 同人活動をおこなっている方は、当方のスペース(サークルエステラス)にて販売いたします!! 友達募集、コスプレ写真、ゲームの裏ワザ、バグのおもしろい話etc、自由に書ける会報です。コスプレに無関心な方から同人好きまでいろんな人が集まっています。一度きりでも結構ですので、ぜひ参加してみませんか? 今のところ、無料で会報を作る予定です。多数の会員様を募集いたします!! お問い合わせは80円切手同封でお願いします。
〒339-0068 埼玉県岩槻市並木1-28-1-516 小笠原優子

●文通&ゲーセン友達募集!! KOFが好きな方、友達になってください。文通もしてください。僕は、社、庵、クリス、シェルミー(暴走とオロチバージョン含めて)が好きですが、KOF好きな方ならどなたでもOKです。近くの方ならゲーセンで遊びましょう。誰か手紙ください。24歳、男。
〒769-2514 香川県大川郡大内町松崎414-3 西池健一

●KOFがだーい好きっっ!! というそこのあなた! 私と文通&イラ交してください。好きなキャラは、アテナ、舞、キム、クリス、ユリ、京などです。アニメや声優のお話ができる方ならよりOK! イラストやネオプリ同封してくれたら返事100%! 年齢性別不問。切手はいりません。15歳、女。
〒599-8232 大阪府堺市新家町287 山城裕子

●月華、侍魂、KOF、DJステーション、ねおちゅぴなど、いずれか1つでも好きな方、友達になってください!! 当方、格ゲーはヘタの横好きなので、あまり強くない人がい









いです（笑）。年齢性別不問。楽しい会話&対戦がしたいのでよろしくお願いします。20歳、男。
〒496−09−4　愛知県海部郡佐屋町東条西田面6−4　江上努

●SNK格ゲーが好きな方、僕の友達になってください。一緒にゲーセンで遊んでくれる人がいなくてヒマしてま〜す。年齢性別不問。かわいいキミでもいいし、男前なアンタでもいいぜ。誰でもこいってんだ!! ちなみに文通もいいけど、経験がないので教えてくれる方ベリーオッケーよ。とりあえず初回は80円切手&写真（ネオプリも可）を同封願います。返事は100%＋α。一緒にゲーセンでちょーしこうぜ!! 16歳、男。
〒238−00−4　神奈川県横須賀市三春町4−28　鈴木方　田中裕太

●文通&イラ交してくださる優しい方募集中!! KOFが大好きで、やおいが平気な方。もちろんやおいでなくてもOK!! 当方、京×庵、庵×京など、ALLカップリングOKです♡ ノーマルでは京♡シェルミーLOVE!! KOFキャラなら誰でもOKです。文通のみも可。年齢性別地域不問。初回のみ80円切手同封で。お返事確実♡ 音信不通は絶対しないです（自信アリ）!! 明るく楽しい方、お待ちしています♡ 16歳、女。
〒319−1−22−1　茨城県日立市大みか町1−23−17−203　根本美奈子

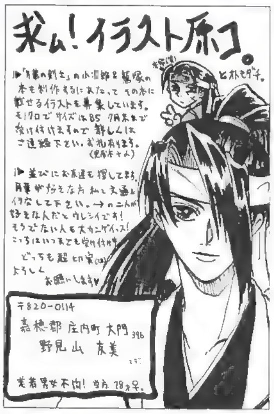
●ゲーム、マンガ、アニメ、音楽が好きで妹みたいになってくれる方を募集! 初回のみ写真、ネオプリ同封で。16歳、男。
〒784−0042　高知県安芸市土居春日1725−1　小松方　加屋和也

●私が作ったアンケートに答えてくださる方を募集しています。内容は社♡シェルミーに関して。これを本にするかは不明です。何せ…私、本の作り方を知らないんですもの♡ 知っている方、お手紙ください♡ 80円切手はもちろんいりません♡ アンケートの方には80円切手同封お願いします…。ずうずうしくてごめんなさい。お礼ありです。とにかく、お手紙待ってまーす♡
〒852−8061　長崎県長崎市滑石6丁目10−32−101　赤島愛弥

●月華の中でも特に刹那氏、楓（ノーマル）好きな女性の方! 文通しませんか? 本人、同志様がいなくて、日々さみしくせっちゃんで踊っているので、刹那氏（あ、ノーマル楓も!）好きな方、ぜひぜひ文通その他してやってください♡ また、家が近くの方は対戦とかもしましょう。月華コスプレイヤーさんも大歓迎（笑）♡ 初回のみ80円切手同封でお願いします。20歳、女。
〒442−0066　愛知県豊川市金屋元町1−29　中尾真由美













ころもがえ



守矢のコートに夏用があったなんて…。まあどっちにしろ暑そうなのは変わらないんだけどね。

●PN／月の輪熊（千葉県）

続・真田師匠の場合



悲しみに明け暮れるあかりの未来は暗い…。負けるなあかり! ツッコミ六合キメるその日まで!

●PN／ZERO（愛知県）

つま先から怪光線



ナギー!! なんという変り果てた姿に! つま先からビーム出してるし。でもごきげんなのね♡

●PN／菊地翔壱（熊本県）

ボンテージパンツと俺



切れると願いごとがかなうプロミスベルト。ここまではやるとちょっと怖いかも。

●PN／こねこね庵（岐阜県）

オープンテラス

ネオポケ「R−2」で設定を英語にしたら、京の対庵用登場ゼリフが「Bye Bye Yagami」。何かほのぼのしたものを感じました。●PN＝河橋御琴（福島県）／その内「Hello Yagami」「Good Morning Yagami」と、低学年向け英会話教室みたいになるもよし。（中嶋）

オープンテラス

「コンシューマインフォメーション　家庭用に移植されたネオジオゲームをチェック！」…内容は全然違うな。●PN＝庵音（愛媛県）／いやいや、「ネオジオ作ったSNKが出した家庭用ゲーム」＝「ネオジオゲーム」。

「コンシューマインフォメーション」っていうか、大人の理論は汚いと思った。（中嶋）

売買＆交換コーナー

●買い／カセット版『ワールドヒーローズパーフェクト』とカセット版『ニンジャマスターズ』を、各2万円で。両方とも箱、取説ありで美品でお願いします。送料はこちら持ちです。おハガキお待ちしています。よろしくお願いします。
〒229-1111　神奈川県相模原市宮下本町2-15-12　小俣健次

●売り／ネオジオステッカー（RBSP：テリー、舞、メインイラスト。KOF'96：京、八神チーム）を1枚300円以上で。まとめ買いもOKです。高価優先、各希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。送料そちら持ちです。
〒982-0003　宮城県仙台市太白区郡山字新橋南5-8　後藤良美

●買い／アテナに関するものを。どんな商品なのか（できれば雑誌や通販のパンフの切り抜きの方がいい）と希望価格を明記して、ハガキなどでご連絡ください。できるだけそちらの希望価格に合わせますので、よろしくお願いします。
〒689-3514　鳥取県米子市尾高907-4　黒瀬和宏

●売り／ネオジオポケット（クリスタルホワイト）を5千円、『キング・オブ・ファイターズR-1』を3千円で。80円切手を同封してご連絡ください。送料はそちら持ちでヨロシクお願いします。
〒905-0012　沖縄県名護市字名護2491　上原弘美

●買い／クリス、楓、雪に関するグッズをなるべく安く（特に雪を…）。まず売ってくれる品、希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。商品の送料はこちら持ちです。よろしくお願いします。
〒773-0013　徳島県小松島市前原町字宮10　広島光

●売り／おもにKOFの同人誌で'95年から'99年に買ったものを、部屋整理のため100円から300円で。美品、大手さんの本あります。他にトレカ、タペストリー、ポスターなどあります。とりあえず80円切手同封のうえ、ご連絡ください。リスト送ります。
〒245-0002　神奈川県横浜市泉区緑園6-25-6　北野絵美

●買い／ROM版『戦国伝承』『戦国伝承2』『超人学園ゴウカイザー』『WHP』『ビューポイント』『龍虎外伝』『バカ殿様麻雀漫遊記』『麻雀狂列伝』『ザ・スーパースパイ』『ASOII』『トッププレイヤーズゴルフ』『あしたのジョー伝説』『リーグボウリング』を。値段と状態（箱・説の有無）などをハガキに書いてください。特に『リーグボウリング』を高値で買いたいと思っています。ハガキで送ってもらえる場合は、電話番号も書いてください。
〒511-0009　三重県桑名市本郷町270　太田充麻

●売り／クリスの物を色々。欲しい方はリストを送りますので、80円切手同封でご連絡ください。
〒675-0045　兵庫県加古川市西神吉町岸888　中田陽子

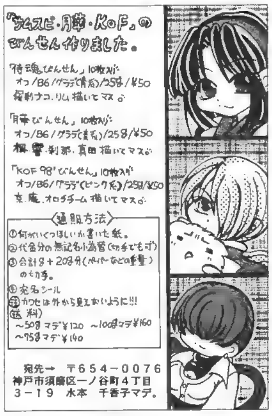
●買い／俺のネオジオウォッチ（文字盤に月輪が描かれたもの）を5千円で。新品または美品を希望。状態、売値、支払い方法などを明記して、ハガキでご連絡ください。安価にしていただければ送料はこちらが負担いたします。
〒246-0026　神奈川県横浜市瀬谷区阿久和南4-8-1　18-304　野坂依以

●売り／ROM版『KOF'98』（箱説有）を1万5千円で。送料はこちら持ちです。往復ハガキで御連絡ください。よろしくお願いします。
〒664-0858　兵庫県伊丹市西台3-5-20　エクセルダイドー103号　泉川蔵人

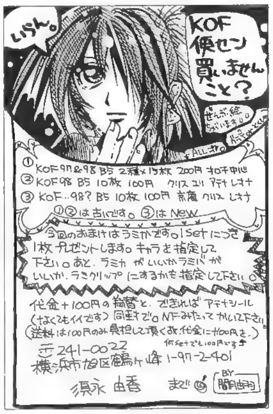
●買い／サムライスピリッツ天草降臨アレンジ版CDに初回特典で入っていたカセットインデックスを、1枚千円で。なるべく美品希望です。状態を書いて御連絡ください。よろしくお願いします。
〒692-0003　島根県安来市西赤江町山根514　近藤真由美

●売り／ネオジオROM本体一式とメモリーカード2枚とROM版『KOF'97』他ソフト計6本をセットに











●PN／朝夜流海（東京都）
ユキにとらえられた京あやうし!!　KOF出場と高校卒業、草薙京の明日はどっちだ!?

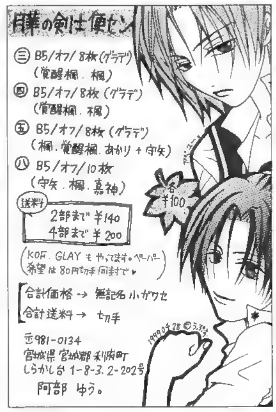

●PN／絵描右京（福岡県）
ついにつかまってしまいました。骸ってホントに悪そう…。鷲塚がとっても誇らしげ♡


●PN／ボブチーム（岡山県）
美しい…なんだか吸い寄せられそうな雰囲気…ハッ！　一瞬意識がモーローと…。危険な美女だ！



●PN／谷川あざみ（愛知県）
きゅう♡　ってかわいすぎる～！ナギってば幸せ者。本人ちょっと苦しそうだけど。









▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !

して2万円程度で。送料そちら持ち。封書にて連絡ください。
〒470-1219 愛知県豊田市畝部西町柳原1-92 西尾忠純
●買い／ネオジオCD版の「KOF'98」についてきた初回限定特典のカレンダーを千円前後で。売りは無理でもカラーコピー程度なら…といってくださる方、お手紙ください。ただ猫にミルクをあげてる俺が欲しいだけなので、バラ売りでも大歓迎です。希望価格、支払い方法、売り、コピー、バラ売りかを明記のうえ、御連絡ください。よろしくお願いします。
〒279-0012 千葉県浦安市入船4-18-17 巽順子
●売り／ROM版「RB2」「KOF'97」をセットで。高価優先。送料はこちらで持ちます。それとメモリーカードも欲しい方、高価優先でお売りします。連絡待っています。
〒014-0102 秋田県大曲市四ッ屋字上前村101-2 渡辺健
●買い／KOF、侍魂、月華のコスプレ衣装とKOF、侍魂、月華のトレカを安価で。送料はこちらで負担いたします。手紙で御連絡ください（リストがあると嬉しいです）。KOF、侍魂、月華のグッズもよろしくお願いします。
〒333-0853 埼玉県川口市芝園町2-1-703 小林佑紀
●売り／ネオジオCD本体（コントローラー1個なし）、CD版「KOF'97」と「龍虎外伝」の2セット、「月華」と「KOF'96」の2セット、「RB2」と「RB餓狼」の2セット、「天サム」と「真説サムスピ」の2セットを。2セットになっているものは2千円以上で。「天サム」と「月華」はケースにヒビが入っているので、「天サム」には「ダンクドリーム」と「風雲」を、「月華」には「フライングパワーディスク」と「戦国伝承2」をつけます。ネオジオCD本体には「マジドロ2」と「オーバートップ」と「ライディングヒーロー」と「ネオジオスペシャル」をつけて1万円以上で。送料はそちら持ちで高価優先。希望価格、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、ハガキで御連絡ください。
〒444-0232 愛知県岡崎市合歓木町字池田46-2 磯村慎一
●買い／KOFのクリスのコスプレ衣装を。できるだけ安価でMサイズ（Lでも可）で上、下、靴、ペンダントとできるだけ揃っているものを募集します（カラーは何でもいいです）。詳しくはまず連絡をお願いします。
〒327-0514 栃木県安蘇郡葛生町大字仙波484-2 蓑和田祥子
●買い／ネオジオポケットカラー本体（箱、説明書あり）、ACアダプター、ソフト（箱、説明書あり）を。できるだけキレイなものがいいです。安価優先。売ってくれる人はリストを送ってください。送料こみの希望価格と電話番号を書いて御連絡ください。
〒636-0104 奈良県生駒郡斑鳩町高安1-3-41 後藤壮史
●売り／サムスピ覇王丸のコスプレ衣装（カラー白）を5千円＋送料着払いにて。サイズMで男女兼用です。80円切手と宛名シール同封で御連絡ください。
〒360-0856 埼玉県熊谷市別府4-218 金子ななえ
●買い／ネオジオROM版「KOF'97～'98」「月華の剣士2」「RB餓狼2」「ART OF FIGHTING 龍虎外伝」「サムライスピリッツ天草降臨」を各1万円前後で。美品希望。また、ビデオ版、劇場版の「餓狼伝説」を5千円で。ハガキで連絡ください。送料はこちらもち。
〒078-8350 北海道旭川市東光10条5丁目1-8 野村弘幸
●売り／ネオジオCD本体（箱・取説なし）、コントローラー（普通のが2コでジョイスティックが1つ）を3～4千円くらいで。CD版「KOF'98」（箱・取説あり・美品）、CD版「月華2」（箱・取説あり・美品）をいずれも2～3千円くらいで。送料こちら持ちでOKです。高価優先。
〒485-0041 愛知県小牧市小牧1-489 渡辺修治
●買い／「KOF'98」の矢吹真吾に関するものを…!!　切実です!!　何でもイイですっ！　本でも絵でも同人グッズでも切り抜きでも!!　切手不要です。リストとか料金とか教えてください。待ってます。あと非売品CDの真吾…よろしくお願いしますです…っ!!
〒061-3209 北海道石狩市花川南9条3丁目233 田村日香里
●売り／ROM版「KOF'98」を2万円前後で。高価優先。希望価格、支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒299-1759 千葉県富津市寺尾45-5 中田浩二
●売り／餓狼、サムライ、KOF、WHなどの攻略ビデオ（ポニーキャニオン）を安価で。希望の方にはリストを送りますので、ハガキか封書でご連絡ください。
〒124-0014 東京都葛飾区東四つ木3-34-21 森田正幸

オープンテラス

「武術」のキャラはパンツ一丁が多いので、コスプレするのは楽そうである。●PN＝新撰組十一番隊組長（岐阜県）／タトゥーとかスキンヘッド紙一重の頭とか、何気にオプションが大変そう。それ以前に、大勢の人間の前でパンツ一丁になる勇気という高いハードルがあるのでは。（中嶋）

投稿規定

賞品稼ぎも歓迎!! 各コーナーへのみんなの投稿待ってるよ!!

【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそ～！）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　人のあり方についてともに語り合いましょう！　採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま～す！〉
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトル&アーティスト名を書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けて欲しいのだ。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！　ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！　採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
　また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！　あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！　というように、どういう写真がどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！　採用者1名に賞品進呈。

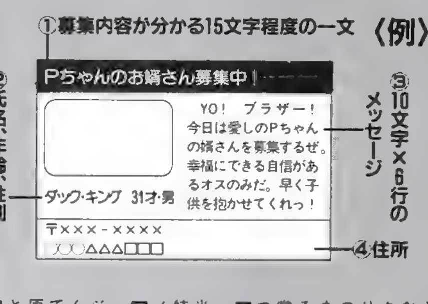
〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、ひいてはNF攻略陣などに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【QandA】の方によろしくね！　もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、住所、氏名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
　アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入するのだ！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。原則としてPNでの応募は不可。7桁の郵便番号を忘れずに。イラストつきのハガキも大歓迎です！　ただし字が小さすぎるとつぶれる可能性もあるので注意が必要！
　また、写真つきの告知も募集。例に従って①～④をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はネオフリでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便せん販売などのネタなら、イラストつきがグッド！



〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したものも可だけど（あまり大きい紙を使うと、縮小した際につぶれてしまうぞ）、薄い紙&折り曲げは厳禁！　ボールペン、鉛筆、うすすみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようしっかり圧着しよう！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈！
また、データによる投稿も受けつけてるよ！　詳細は後述。

〈4コマまんが〉
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈。
また、データによる投稿も受けつけてるのだ！　詳細は後述。

〈オープンテラス（番外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、タジャレなんてもアリ！　ゲーム以外のネタでもOK！　傑作に賞品進呈。

【天晴ワンダーランド】
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い大歓迎♡　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベスト。"天晴賞"として賞品を進呈。詳細は119P参照。

【カラーイラストギャラリー】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなどの文章入りは不可だよ～ん♡　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　ハガキのまま送ると郵送の途中に汚れたり色が落ちたり消印がついたりするので危険なのだ（モノクロも同様）。
また、色鉛筆は印刷した時に汚くなるので注意。"ギャラリー賞"には賞品進呈。これもデータ投稿を受けつけてるよ！　詳細は後述。

【バトル・ハイスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細はP87だ。

【ソフト人気ベスト10】
・あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集してま～す♡　原則として一人につき月一回の投票となります。詳細はP83。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！　原則的に単独での大量票は受けつけていないのだ。
カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡　結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【QandA】
・格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　また、ゲーム中に見つけた怪現象なども送ってくれ！　最強のNFゲーマー陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！
　これで、脱初心者ゲーマーだ！

●データ投稿の掟
　モノクロ&カラーイラストのみ、データでの投稿も受けつけてるよ！
　以下の注意点を守って、ばしばし投稿してくれ!!
・画像は必ず統合すること。
・モノクロはグレースケール、カラーはCMYKモードで（RGBだと色味が変わってしまうので注意！）
・プリントアウトしたものをつける。
・保存形式はEPSがベスト。できない場合は、JPEGかPICTで。
なお、FDやMOなどのメディアは返却できないので、よろしくね。

　各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。

　いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ～！
　まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便せんなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト（5月21日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
●MVS●						
キャプテン・トマディー	ビスコ	シューティング	106M	5月27日	58,000円	100%
武蔵巌流記	ビスコ	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	95%
●NEO・GEO●						
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	506M	5月27日	29,800円	100%
ショックトルーパーズ セカンドスカッド	ザウルス	アクションシューティング	容量未定	6月24日	29,800円	?%
●Dreamcast●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH1999	SNK	格闘アクション	-	6月24日	5,800円	100%
●プレイステーション●						
餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	-	6月24日	5,800円	100%
プレイステーション ザ・ベスト ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	-	6月24日	2,800円	100%
KOUDELKA	サクノス/SNK	RPG	-	発売日未定	価格未定	?%
●ネオジオポケットカラー●						
ネオポケ プロ野球	ADK	スポーツ	8M	5月27日	3,800円	100%
餓狼伝説 FIRST CONTACT	SNK	格闘アクション	16M	5月27日	3,800円	?%
メタルスラッグ ファーストミッション	SNK	アクション	16M	5月27日	3,800円	?%
サムライスピリッツ!2	SNK	格闘アクション	16M	6月10日	3,800円	?%
マジカルドロップ ポケット	データイースト	パズル	8M	6月24日	3,800円	?%
ぷよぷよ通	セガ/SNK	パズル	8M	7月22日	価格未定	?%
ビックトーナメントゴルフ	SNK	スポーツ	16M	7月29日	価格未定	?%
上海ミニ	SNK	パズル	4M	7月29日	価格未定	?%
DIVE ALERTバーン編	サクノス	シミュレーション	16M	7月予定	3,800円	?%
DIVE ALERTレベッカ編	サクノス	シミュレーション	16M	7月予定	3,800円	?%
ネオ・21	ダイナ	ボードゲーム	8M	7月予定	価格未定	?%
ネオ・バカラ	ダイナ	ボードゲーム	8M	7月予定	価格未定	?%
パーティーメール(仮)	ADK	その他	容量未定	7月予定	価格未定	?%
SNK VSカプコン(仮)	カプコン/SNK	カードバトル	容量未定	'99年夏予定	価格未定	?%
ポケスロ・アルゼ王国 Featuring HANABI	アルゼ	その他	容量未定	9月予定	価格未定	?%
幕末浪漫 月華の剣士(仮)	SNK	格闘アクション	容量未定	9月予定	価格未定	?%
ポケットラブ(仮)	キッド	恋愛SLG	16M	9月予定	価格未定	?%
ビーストバスターズポケット(仮)	SNK	アクション	16M	9月予定	価格未定	?%
パチンコ実機シミュレーションVol.1(仮)	ボスコミュニケーションズ	シミュレーション	8M	10月予定	価格未定	?%
ネオポケ バスフィッシング(仮)	ADK	スポーツ	8M	10月予定	価格未定	?%
デジタルプライメイト(仮)	SNK	RPG	容量未定	10月予定	価格未定	?%
電車でGO!2(仮)	タイトー/SNK	シミュレーション	容量未定	10月予定	価格未定	?%
バトルロイヤル(仮)	ADK	シミュレーション	8M	11月予定	価格未定	?%
パチンコ実機シミュレーションVol.2(仮)	ボスコミュニケーションズ	シミュレーション	8M	12月予定	価格未定	?%
SNK VSカプコン(仮)	カプコン/SNK	格闘アクション	容量未定	12月予定	価格未定	?%
ポパイ&ベティ・カートゥーンライド(仮)	ジャパンヴィスティック	アクションADV	容量未定	'99年秋予定	価格未定	?%
モータルコンバット(仮)	ミッドウェイ	格闘アクション	容量未定	'99年冬予定	価格未定	?%
SNKギャルズ・ファイターズ(仮)	夢工房	格闘アクション	容量未定	'99年冬予定	価格未定	?%
パズループ(仮)	ミッチェル	パズル	容量未定	'99年冬予定	価格未定	?%
サンダーV(仮)	アルゼ	その他	容量未定	'99年冬予定	価格未定	?%
ジロキチ(仮)	アルゼ	その他	容量未定	'99年冬予定	価格未定	?%
クールボーダーズ ポケット(仮)	ウエップシステム	スポーツ	8M	発売日未定	価格未定	?%
サッカーデータベースシミュレーション(仮)	ジャパンヴィスティック	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
卒業写真(仮)	ADK	恋愛SLG	16M	発売日未定	価格未定	?%
ロックマン・ポケット(仮)	カプコン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
パックマン(仮)	ナムコ/SNK	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NFL BLITZ(仮)	アタリゲームズCOOP	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NBA HANGTIME(仮)	アタリゲームズCOOP	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ワールドヒーローズ・ポケット(仮)	ADK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
対戦ビリヤード・ブレイクショット(仮)	ADK	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
めろんちゃんの成長日記2(仮)	ADK	育成SLG	容量未定	発売日未定	価格未定	?%

ユーザーの声

PS版『KOF'98』のジャケットの別バージョンの話を聞き、すぐさま自分のCDをチェックしましたが、残念ながら京の目は開いていました。京ファンとしては、やはり両方手に入れなければ。そして私は、別バージョンを探すべく、近所のゲーム屋に向かいました。

すでに買いつくされたのか、それともここのお店には入らなかったのか、見つけることはできません。そのまま駅前のお店にいきましたが、そこでもダメ。ここまできたら私も引っこみがつかなく、電車に乗って隣の駅へ。

そうして探すこと1時間…あったんです！　お店の中だというのに、思わず叫んでしまいそうになりました。

こうして私の部屋には、ジャケットの違う『KOF'98』が2枚あります。ゲームの内容は、やっぱり同じなんですけどね。

●PN／ナギ・京（埼玉県）

編：PS版『'98』の2通りのジャケットの話題です。本来のジャケットは京が目を開いているのですが、100枚に1枚の割合で、目を閉じたものが混ざっているとか。見つけられた人は、かなりの幸運の持ち主かも。

ドリームキャスト版の『KOF 1999』、発表以来、ずっと楽しみにしています。

ネオポケカラーと『R-2』はもちろんのこと、この前ついにドリームキャストも購入してしまいました。

あとはソフトが発売されるのを待つのみです。早く発売にならないかな～。

●PN／御堂恵（栃木県）

編：残念ながら、発売日が延びてしまった『KOF 1999』。でも、その分満足のいける仕上がりになっているはずです。もう少しなので、楽しみに待っていましょうね。

こんなゲームあったらいいな

ネオポケカラーでせっかくKOFが出たというのに、お気に入りのキャラが出なくて困っているというアナタにうれしいニュース！　何と『KOF'98』オールキャラが登場。その名も『KOF R-FINAL 太陽、月、鏡』だ！　キャラは太陽、月、鏡という3本のバージョンに、人気がかたよることなく分けられるので、どれを買っても楽しめる。

もちろん、キャラメイキングは健在！　さらに、育てたキャラの対戦、友達との交換までOK！　一度でも手に入れたキャラは、オプションの「KOFキャラ図鑑（?）」に記録されて、いつでもデータを見ることができるぞ！

噂のドリームキャスト版『KOF 1999』との接続ももちろんOKなので、これで君のKOFワールドが広がること間違いなし！

さあ、みんなで一緒にドリームマッチ！　…というのはどうでしょうか？

●PN／MAXたける（東京都）

編：かなーり、どっかで聞いたことあるような内容ではありますが、KOFの豊富なキャラ財産をいかした、なかなか手堅いゲームではないでしょうか？　それに、通信対戦やデータ交換をいかしたネオポケゲームは、どんどん出てもらいたいものですしね。

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
7月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　小学生　中学生　高校生　専門生　大学生　社会人　その他（　　　）

ネオジオフリーク7月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はＰ１４２をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧N64　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　　　）

❹ネオジオフリークへのご意見、ご要望

ネオジオフリークのホームページができるぞ!!

6月中旬開設予定

暴露ネタあり、攻略あり、掲示板あり、
それから稲葉さんの危険なコラムもあり…！
誌面では書けないマル秘ネタ満載のＮＦホームページ!!
編集部さらけ出しの超デンジャラスゾーンだ！

主な内容は以下のとおり！

ＮＦ編集部のリアルタイムのネタを紹介する『編集部便り』（仮）
ご存じＮＦの女王様が過激なメッセージを発信する『稲葉祥子の部屋』
刻々と変化する次号予定をリアルタイムで更新する『ＮＦ次号予告』
攻略陣のパワーが炸裂する『攻略エリア』
ホームページのお約束的書きこみ欄『ＮＦ読者掲示板』
ＮＦメンバー会員（Ｐ１４０参照）スペシャルページなどなど…

もちろん読者の書きこみに対する、編集部からのレスもあり。そして、ＮＦ本誌掲載用イラストや文字ネタもここで受けつけ可能。さらに通販の利用も可能となるのだ。完全双方向通信体制で誌面とはひと味違った楽しみ方ができるぞ。
またＮＦメンバー会員専用のページもあるので（要パスワード／会員の募集要項はP140参照）、気になる人は迷わず入会すべし!!　絶対お得！

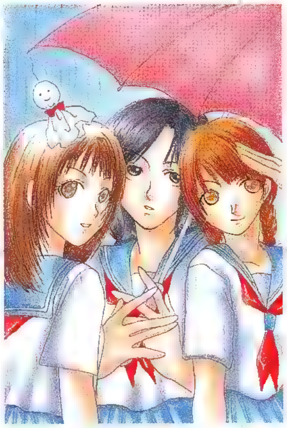
ＮＦホームページのアドレスは
http://www.neogeofreak.co.jp/

カラーイラスト ギャラリー

そろそろ紫陽花と雨蛙の季節だね。てるてるぼうずをつるした窓から、しとしととふる雨をながめてアンニュイな気分にひたろう！
MOデータでの投稿も大歓迎受けつけ中！

●PN／マルミ（長野県）
このアテナのコスチュームは、マルミさんのオリジナルアレンジ♡　やっぱりアイドルには、いろんなお洋服を着せてあげたくなるよねー。

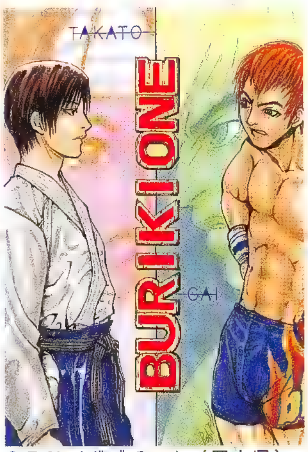




●PN／凪野紗都（東京都）
やっぱり今の季節の必須アイテムといったら“カサ＆てるてるぼうず”だよね。でも１つのカサに３人じゃ、ちょこっと窮屈？

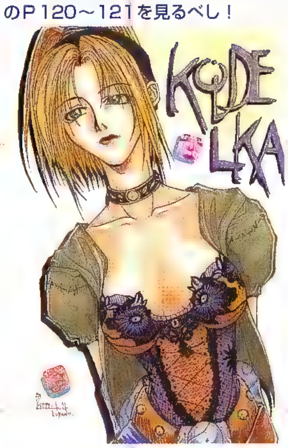
●PN／澪時れお（愛知県）
灰リムとはめずらしい。しかもこの羅刹リムは、なんか小悪魔的なにおいがするぞ。少女の中にひそむ小悪魔的要素ってやつかい？

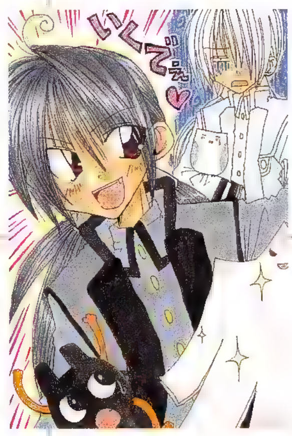




●ＰＮ／ボブチーム（岡山県）
人気急上昇中のＢＵＲＩＫＩ！　はやりに敏感な読者諸君からは、早くもたくさんのイラストをいただいたぞ！　これからもよろしく！

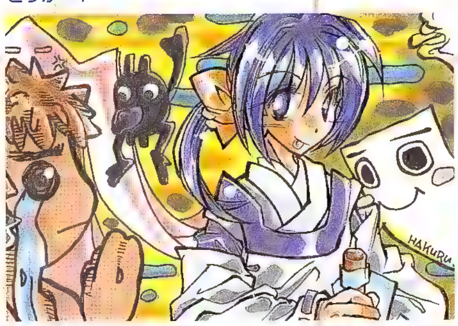
●PN／くろの（千葉県）
誰だ?!　このベッピンさんは?!　フフフ…、答えはクーデルカお姉サマだ。まだ知らないという方は５月号のP120～121を見るべし！

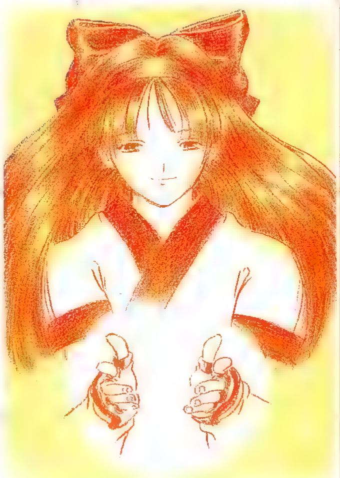




●PN／げじな（福岡県）
「いくでぇ　」って、いったいドコに？　後ろで刹那がまっ白になっちゃってるけど、あかりちゃんは気にしてないご様子だ…。

●PN／九紫はくる（東京都）
いたずらっぽく舌を出すあかりちゃんに、大泣きの十三さん…。な、なんだ？　いったいこの２人の間にどんなやりとりが…？



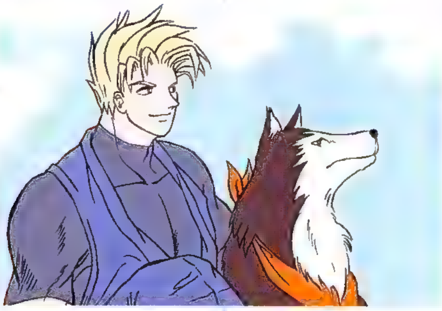


●PN／雪村（岐阜県）
雪村さん、またまたお得意のナコルルで登場！　心優しく、慈愛に満ちたナコルルそのものが、あますとこなく表現されていまちゅ♡

●PN／水無月真由（群馬県）
なんとも愛くるしいクリス♡　花束を抱えてうれしそう。水無月さんのクリスへの愛がひしひしと伝わってくるわ♡

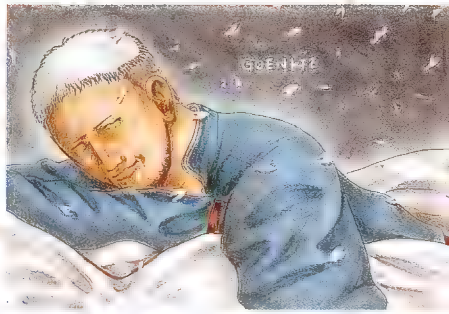


●PN／おとわ（北海道）
題名「爽やかな野郎と青い空」だそうです（笑）。パソコンで、とても苦労して描いてくれたんだって？　お疲れ様素晴らしいできだ！





●PN／はづきしのぶ（神奈川県）
コスチュームの色が赤と青逆だぞ。でもぜんぜんOK！香緋だって女の子、いろんなパターンの服着たいもんね♡



●PN／拳スー（愛知県）
誰かと思ったらゲーニッツじゃないか！　天使のような寝顔♡　吹き荒ぶ風の代わりに、ピンクの花びらが舞ってる…。

●PN／miniature garden（神奈川県）
パパ♡　真剣なまなざしがステキ！　息子もイイけど、オジサマの渋みも捨てがたいわ♡　とくに口ヒゲあたりがイイねえ…、うんイイッ！





●PN／中江いぶき（千葉県）
おデートですかい？　ケッ、仲よきことは美しきってか？　いいねえ、若い2人は明るい未来やら希望やらで胸がいっぱいでさー。お幸せに！

●PN／森林亜華里（愛知県）
キャーッ!!　出たーっ!!　骸の喜・怒・哀・楽!!　しかしこうやって見ると、なかなかこいつもカワイイでわないか。





●PN／一神カゾン（福島県）
いったい誰を想って泣いてるの？　シェルミーに、涙を流すほどつらい相手がいるなんて…、お姉さんちょっとびっくりだよ。



●PN／人面茄子（東京都）
クリスったら何コレー。いくら料理がうまいからって、こんなものまで作っちゃって…。社、覚悟を決めて残さずお食べ。



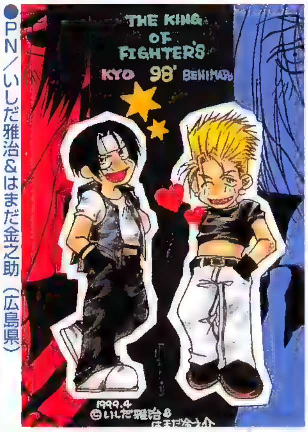
●PN／国分美香（新潟県）
今月のアイデア賞！　月華の雰囲気と、ワビサビのきいた切り絵がうまくマッチしてます。こんなアイデア作品どんどん待ってるよー！

●PN／鈴木銀之助（埼玉県）
これはもしかして「リアルバウト餓狼伝説」のポスターのパロディかい？　なかなかよくできてますぞ。工夫があってGOODです。





●PN／HIROKI（石川県）
瞳がこぼれおちそう。夏の陽射しを満身に浴びて、リムの元気爆発！ そんなリムを見つめるコンルの顔がなんとも愛らしい♡



●PN／いしだ雅治&はまだ金之助（広島県）
「そこの彼女、今ヒマ？ お茶しない？」「オレの雷光拳でシビレてみない？」なんて、2人の軽いノリの声が聞こえてきそう。



●PN／山鳥塒（神奈川県）
いくら新撰組が幕府のイヌだからって、ホントにイヌにしちゃうなんて…。うう、でもこの耳小次郎に激しくココロが奪われるのはナゼ？

●PN／飛龍直樹（熊本県）
最近、李香緋のイラストが増えてるねー。元気な娘は描いてて楽しいもんね。そしてなにより中国娘ってのは独特の雰囲気があってイイッ！





●PN／ポケピカ（東京都）
ラルフとクラークがこんなにコンパクトサイズになっちゃって…。頭にヒモつけて、ネオポケとか携帯電話のストラップにしちゃいたい♡

●PN／溝口ちさと（静岡県）
チョコンとお座り修羅リム。上目使いがたまんない。まるでお人形さんのよう♡　うしろの振り向き羅刹リムもステキ♡



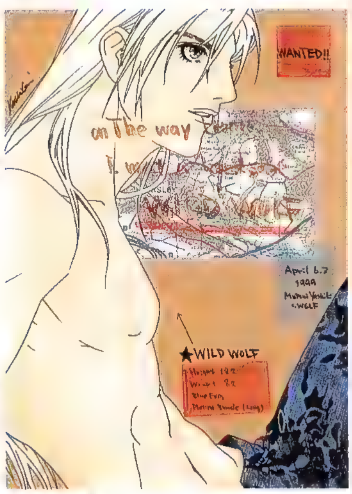


●PN／TERA（福岡県）
久々の京&庵ツーショットイラスト。しかもCGでの登場だ。まったく人気のおとろえというのをを知らない、まさに最強コンビだね。



●PN／梁取しおり（神奈川県）
夢かうつつか、楓の意識の行方はどこに…？ そんな楓に忍びよる腕はいったい誰のもの？ なんだか想像力がふくらむ1枚です。

●PN／六堆郎・羅刹阿號（奈良県）
テリーの休日。リラックスした表情でオフをのんびりすごす彼。今日は闘いという緊張した日常から離れて、ゆっくり休むのだ。



●PN／ちょこれすか（徳島県）
素晴らしい脚線美!! 雪ってこんなにカッコよかったのね♡ ポーズもばっちりキマッてるし、写真との合成もGOOD。



●PN／深町晴海（三重県）
真吾のシリアスな表情って想像つかなかったけど、こんなカンジなのかしら？　ちょっとワルガキっぽくて女の子にモテそう♡





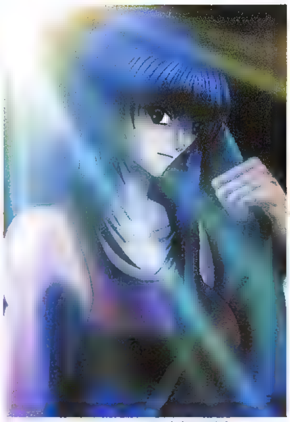
●PN／櫻季茗茄（宮城県）
色男路線まっしぐらのヤッシー。こんなさりげない格好も社がするとばっちりキマッちゃうのよね。ところで爪が黄色いのはマニキュアなのか？



●PN／あきぽん（岐阜県）
「!?」ちょっと驚かせちゃったかな？　怖がらなくても大丈夫だよ。べつにカメラはキミの魂を吸いとっちゃうとかしないから。

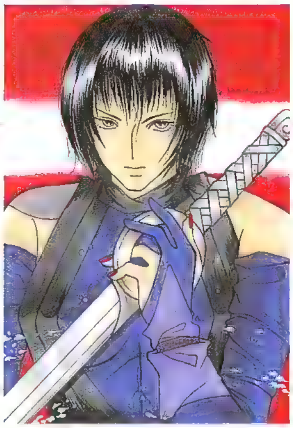
●PN／藤柳翔治（北海道）
ネ、ネコ京!?　いやーん、シッポがラブリー♡　でもナゼ…、ナゼ京がこんな姿に…。この京を見た時のユキちゃんの反応が見たいぞ。





●PN／マカハカマ（大阪府）
逆光がイカスッ！　CGイラストがこのコーナーでどんどん市民権を確立しつつありますね。CG未経験の方、ここで電脳デビューなんてどう？

●PN／翔子（兵庫県）
修羅・色。いつもの虚ろな瞳とはちがって、こちらはキリッとしてるぞ。まさにこの瞬間から戦闘開始、という緊張感がただよってるね。





●PN／結城美夜（神奈川県）
「KOF'94」バージョンのアテナではないか!!　初々しいのう。胸の数珠みたいなやつは、昔からお気に入りだったのね。

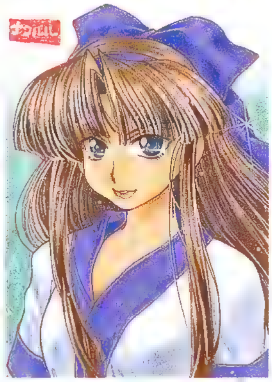
ギャラリー賞



●PN／萩染陸（愛知県）
鈴音ーッ!!　久しぶりー!!　いやねぇ、忘れるワケないじゃない。こんなところで再会できるなんて。とにかくまたお会いできてウレシイわ♡

●PN／刀禰悠（山口県）
キレイどころの登場。20代後半のかもしだす色香っちゅうやつですか？たまりまへんのぉ、ウヒョヒョ。……ハッ、イカン暴走してしまった。





●PN／くさなぎたつき（三重県）
ほんのりと色っぽいナコ。ちょっと古いけど「キレイなお姉さんは好きですか？」って感じ。私はもちろん大好きだ!!

天晴ワンダーランド

みんなの熱いコスプレ魂を伝えるこのコーナー。みんな燃えてるかい？
そうそう、写真の裏にPNと都道府県名だけでも書いておいてくれると嬉しいな。裏写りしないように注意だぞ。
じゃ、今月もはりきっていくぜ！



草薙　京＆矢吹真吾

★ＰＮ／京＝一条麻央＆真吾＝しんご（大阪府）

放課後の教室にしのびこんで撮ったという、その心意気にホレた！　勉強する京とムリヤリつき合わされる真吾の図。真吾がまるで先生のようだな（笑）。



橘　右京

●ＰＮ／花橘左京（東京都）

散った桜と手に持った桜が対照的でいいね。刀は本当に自作・無銘とのこと。なんか右京には夜の桜が似合うな。



緋雨閑丸

●ＰＮ／堀田摂津守（京都府）

旅の途中の旅館で、どこか遠くを見つめる閑丸といった感じだな。自分で塗装したという傘もナイス。今後もがんばれ！



草薙　京

●ＰＮ／ＭＡＤ（神奈川県）

火事が起きても平気というより、消防車が京のあとを追ってきているように見える。背中のししゅうをしてくれた奥さんにもよろしく！



ハイデルン

●ＰＮ／森斬九郎（神奈川県）

オリジナルの迷彩ハイデルン。すべて本物の軍服にこだわった作りが天晴！　ポーズも決まっていてイイ感じだ。



椎拳崇

●PN／MUYAKA・S（神奈川県）

オリジナルピンクカラーの拳崇。背景の桜とマッチしているな。手に持った団子も、拳崇らしい雰囲気が出ていていいカンジ！



一条あかり＆御名方守矢

●PN／あかり＝三宅野楓華＆守矢＝あいださち（東京都）

あかりが手に持っているのは、自作の楓の服を着たぬいぐるみらしい。衣装もよくできていて、結構イケてると思うぞ！



草薙 京

●PN／処刑雷打（埼玉県）

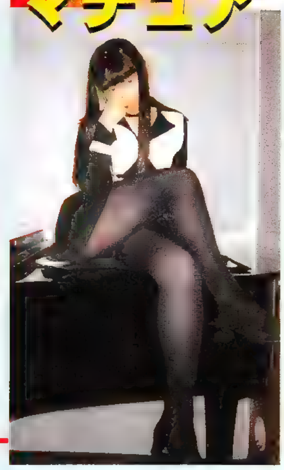
「ゴージャスにいこうぜ」ってな京だね。斜めになってるところとか、グラスの持ち方とか、京らしい雰囲気が出ていてGOOD！



シェルミー

●PN／鷹村アオイ（新潟県）

ちょっと怖い雰囲気のオロチシェルミー。じっとこちらを見つめる鋭い視線がオロチっぽい感じでイイよ。



マチュア

●PN／現乃幻（福岡県）

自宅のピアノの上で撮ったとのこと。お色気作戦って感じかな。組んだ足の微妙なラインが気になるところ…。

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！ ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！ また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。優秀作品には、『天晴賞』として賞品を進呈。たくさんのご応募、待ってま～す！

〈宛先〉〒112−0005 東京都文京区水道2−13−12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「天晴ワンダーランド」係

〈放送日時〉 ラジオ大阪 日曜23：30～24：00
ラジオ日本 土曜24：02～24：30
東海ラジオ 日曜23：00～23：30

ねおちゅぴ通信

NEO CHUPI

NO.12

全国のちゅぴらーさんに送るこのページ。『ねおちゅぴ』を聴いている人も聴けない人も、みんなで楽しく盛り上がろう！
今回は、今回は、来月おこなわれるイベント情報を中心に、盛りだくさんな内容でお送りするぞ！


去年の決起集会での１シーン。みんな、今年も遊びにきてねー!!

ラジオ大阪イベント参加決定！

6月12日（土）、13日（日）に、ラジオ大阪・Vステーションのイベントにねおちゅぴが参加することになったぞ！
このイベントは前回おこなわれたものと同じで、大阪地区のみ生放送されるもの。しかも今回は、番組対抗の電話受付があるらしいぞ！
これは、番組中にリスナーのみんなから電話してもらい、その数を競うというもの。夜間放送のアニメ、声優系ラジオ番組で競うのだが、もちろんねおちゅぴにＴＯＰになって欲しいよね。ちゅぴらーのみんなは絶対に電話しよう！
さらにこの日は、けいちゃんの漢字検定試験の受験日。これまで一生懸命勉強してきた成果が、ここで試されるのだ。これは応援せずにはいられないね！
この生放送、これまでの放送とはまったく違ったものになるかもしれないとのこと。現時点でもいろんな企画が出されて、ひとつひとつ検討されている。どうなるか楽しみだが、確かめるには自分の耳で聴くしかないのだ。
ラジオ大阪を聴ける人は、何があっても忘れずにしっかりエアチェックしよう!!


はっぴ姿もキュートな２人。今年はどんな格好をするのかな？

決起集会日時決定！ みんなできてね!!

ラジオ大阪のイベントに向けての決起集会を、６月13日（日）午後５時から、ネオジオランド１号店にておこなうぞ！
これは、当日おこなわれる生放送に向けての気合い入れに加え、さらにけいちゃんの漢字検定おつかれさまイベントでもある。ちゅぴらーだったらぜひ参加したいイベントだよね！
２人のことを一生懸命応援したいちゅぴらーさんは、大阪に全員集合だ!!

危険物取扱検定試験無事終了!!

ちゅぴらーおなじみの、治美姉＆けいちゃんの検定試験受験。５月某日、治美姉の危険物取扱検定試験が一足先におこなわれたぞ！
この日のために一生懸命勉強した治美姉。まったく知識がない状態からの出発だったので不安や緊張もあっただろうが、試験は無事に終了した。
そして、結果は…ラジオを聴いた人なら知っているだろうけど、なんと一発合格!!
これまで勉強してきた努力が、見事に報われたのだ。頑張りやさんな治美姉の一面がうかがえるね。



合格証書を片手に笑顔の治美姉。スゴイ！


大阪のちゅぴ宴メンバー。みんなノリのいい人ばかりだったぞ！


これは名古屋のちゅぴ宴。豪華なパーティになったのだ！

ちゅぴ宴 in 大阪＆名古屋

先月号では東京でおこなわれたちゅぴ宴を紹介した。今月は大阪＆名古屋でおこなわれたちゅぴ宴を紹介するぞ！
名古屋のちゅぴ宴はなんと、豪華な"すしパーティ"！ ２人もちゅぴらーさんも大喜びで、まさに宴会！ といった雰囲気で盛り上がった。
大阪は、なんとたこ焼き食べ放題のお店に。いろんな種類のたこ焼きを食べつくしていたが、最後には食べすぎ状態。しかも、残すと１つ50円払わなくてはならないため、ムリヤリつめこみ状態に…。
大阪も名古屋もノリのいいちゅぴらーさんが集まってくれて、２人も大満足。
みんなに支えられて、これからも活躍し続けるねおちゅぴを、今後も応援してね！

誌上ねおちゅぴ

ラジオを聴けない方にもねおちゅぴを楽しんでもらうための、誌上ねおちゅぴ。ハガキを紹介した人には、番組と同じねおちゅぴステッカーを編集部からプレゼント！　どしどしハガキを送ろう!!

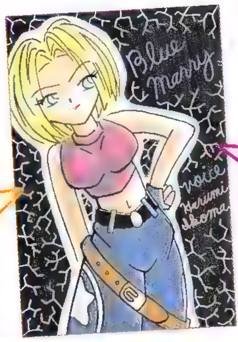


●CN　綾小路くりす（茨城県）

私んちもアンテナを持ちながらじゃないと聞こえないのだ。最後まで聞くと雑音で頭痛くなるくらい!!　でも、携帯ラジオで家から出てみると、ちゃんと入ったりするのだ!!　もう一度チャレンジしてみてくれ！（生駒）

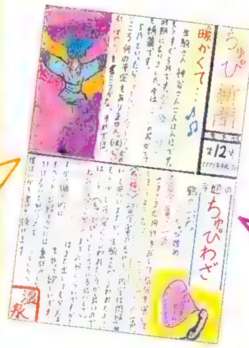
うちのマンションも入りが悪いねんよな〜。一度、窓側の方にラジオを置いてtryしてみてくれい!!（神谷）

●CN　はむすた〜（大阪府）



むふ〜ん　よい　このMaryに生駒用バズーカと顔つき玉を持たせてみたい…。（生駒）

Sexyなブルー・マリー!!　かわいいタッチなのに、カッコよさが出てるよぉ！　やっぱうまいねえ！　はむくん（神谷）

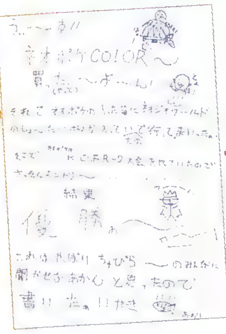


●CN　温泉かんがるう（熊本県）

毎度ありがとう。今週のちゅぴわざもイケてますなぁ。（生駒）

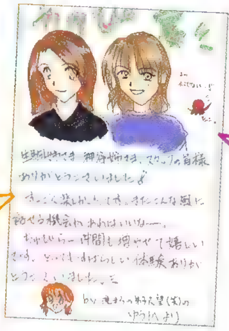
なんてちゅぴわざ考えるんやあっ!!　ちゅぴ新聞の愛読者をつかまえてっっ!!（笑）（神谷）

●CN　なぞまん（愛知県）



ネオポケ買ったらとんとん拍子にいいことがあるなぁ。今年はなぞまんの年かも…!?（生駒）

優勝ー!!　めでたぁいやき!!　おめでとうがらし。おわり。（神谷）

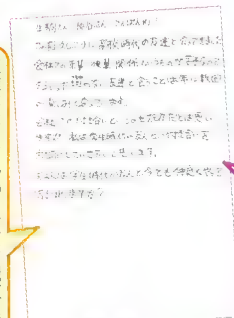


●CN　ゆうか（大阪府）

ちゅぴ宴楽しかったねえ　今度、何か書いたもの見せてね。（生駒）

私もとっても楽しかったよ　これからもいろんな企画考えるから参加してね！　バイト頑張るんだよーっ（神谷）

●CN／いおりん13世（大阪府）



大阪に帰る時はTELで連絡取り合ったりして会ってるよ〜。久し振りに会う子でも、全然変わっていないと学生時代に戻ったような気がして安心しちゃうんだよね。大切にしてね（生駒）

友達はたくさんいるけど、親友と呼べる人は2人。そのコとは10年くらいのつき合いなんだけど、2人とも学生時代の友人さっ！（神谷）



●CN／あるみるく（静岡県）

つらいことって重なるけれど、エネルギー送るから頑張ってや！『生駒'sハンドパワー！』（生駒）

私はいつでもつらいことがあると「これぐらいですんで、よかったんだ！」って思うことにしてるヨ。どんなことがあっても、笑顔を忘れず頑張って!!（神谷）

●CN／りょんりょん（神奈川県）



まぁまぁ、世の中初体験の時はびびるものよ。これにこりずよろしくね（生駒）

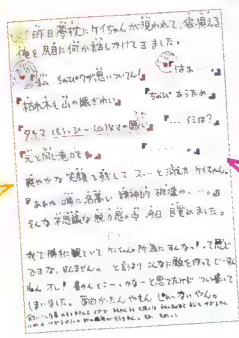
びっくりさせてごめんよ、でもオレはいい人だから安心してくれ。（神谷）

●CN　イケッチ（愛知県）



そ、そんな育てるなんてお下品なこと、いたしませんことよ…。名前をつけるだけですわぁ　おほほほ…。（生駒）

もちろんですとも！　はるみ姉さまは優しい方で、私の皿に肉をちゃーんと入れてくださいますとも！　コゲコゲのやつを（笑）。（神谷）



●CN　ネギうろん（大阪府）

ネギうろんくんもついにけいちゃんの精神的破壊にやられましたか!?　お大事に〜。（生駒）

私、たまにちゅぴらーさんの夢の中に遊びにいってるからね　またおじゃました時はよろしくっ！（神谷）

【ねおちゅぴへのお便りの宛先】
〒552-8501
ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』NF係

【誌上ねおちゅぴへのお便りの宛先】
〒112-0005
東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部『ねおちゅぴ通信』係

日常の話題、悩み、2人への質問などなどなんでもOK！　採用者には2人がコメントをつけてくれるぞ！　ただし、送ってくれたハガキをそのまま掲載するので、ハガキのみの受けつけとなります。字や絵が小さいと見にくいので注意してね。
締切りは6月末日、掲載は9月号にておこないます。

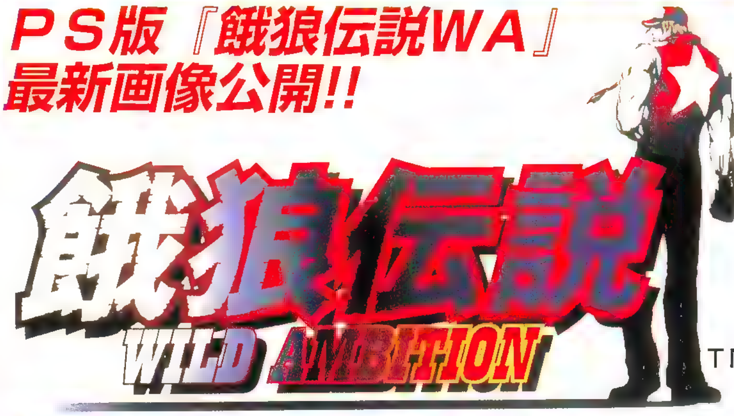
コンシューマインフォメーション

家庭用に移植されたネオジオゲームをチェック！

今月はDC版『KOF』やPS版『餓狼伝説WA』最新情報に加え、ネオジオポケットカラーゲームの新作情報、隠し要素公開などなど盛りだくさんの内容。今回も目が離せないぞ!!

プレイステーション 餓狼伝説 WILD AMBITION

PS版『餓狼伝説WA』最新画像公開!!



いよいよ発売が近づいてきたPS版『餓狼伝説WA』。その移植度の高さは目を見張るほどだ。今回は先月に引き続き、新着の画像を公開するぞ。



SNK	5,800円
6月24日	格闘アクション

移植度の高さは折り紙つき

HN64用ソフトから初の家庭用ゲーム機への移植となるPS版『餓狼伝説WA』。

独特のゲームシステムを見事に再現した移植度の高さは驚きの一言。ロード時間もかなり短くて快適なのだ。先月お伝えした通り、HN64版での隠しキャラがはじめから使えるなど、さまざまな新要素&改良点が加えられているぞ。買ってみたらびっくりの要素もまだまだあるかも…。



香緋もこの通りはじめっから使えるのだ！



ロード画面では各キャラクターのかっこいいイラストが表示されるぞ…。



おや？ あの「?」は何だ？ あそこに入るのはいったい誰!?

ドリームキャスト ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999

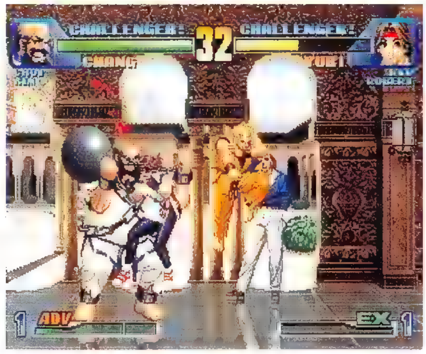
THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999 ™

DC版『KOF』と『KOF R-2』をつなごう!

もうすぐ発売になるDC版『KOF』の追加情報をお届け！ 今回は、新着画像とこのソフトに搭載されるネオジオポケットモードについて紹介していくぞ。



キャラ選択画面。KOF'98がベース



SNK	5,800円
6月24日	格闘アクション



3Dで表現されている背景は大迫力。静止画じゃ分かりにくいのが残念…

使用できるキャラはKOF98と同じ

DC版『KOF』は、ベースが『KOF'98』になっており、初期で使用できるキャラもまったくおなじの38人。ただし、各キャラクターの出す必殺技のエフェクトや3D背景で描かれた背景は、ファンも納得の、高レベルなできになっているぞ。

ネオジオポケットとつないで遊ぶ

DC版『KOF』では、CPU戦（チームでもシングルでも可）をプレイすることによって、ポイント（GET PTS）を得ることができる。くり返しプレイして貯めていくと、以下のような特典が得られるのだ。

①隠しビジュアル

一定のポイントが貯まると、隠しビジュアルの扉が開く。ポイントを貯めるごとに見られるビジュアルが増えていくぞ。このポイントはNGP版『KOF R-2』のクリア回数をDCに「ダウンロード」しても得ることができる。

②「テク」入手

キャラクターごとに設定されたポイントが貯まると、そのキャラクターが隠し持つ「テク」をNGP版『KOF R-2』に「アップロード」して、メイキングモードで使用することができる。DC版のキャラクター38人がそれぞれ1個ずつ隠し持つ「テク」の中にはDCからでしか手に入らないものもあるのだ。



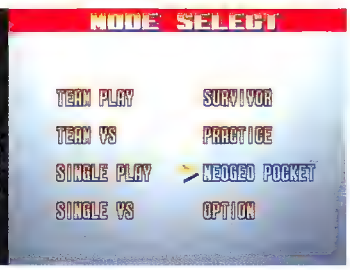
接続ケーブルは、DC版『KOF』と同じ6月24日発売予定。2800円だ…

ポイント所得の条件

KO（1ポイント）
必殺技フィニッシュ（1ポイント）
タイム10カウント以内（20ポイント）
パーフェクト（3ポイント）

ネオジオポケットモード操作法

●モードセレクト画面

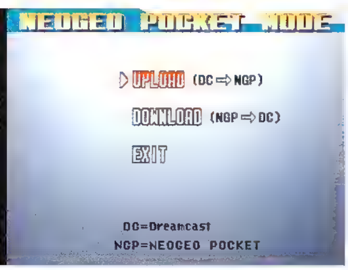


ここでネオジオポケットモードを選択

●ネオジオポケットモード画面

・アップロード
DCで得たポイントによりNGPへ「テク」を送ることができる。

・ダウンロード
DCまたはNGPからポイントを得て、隠しビジュアルが見られる。



接続ケーブルを使ってデータを送受信できるのだ

●アップロード画面

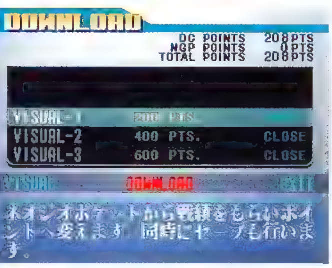
草薙京をプレイして得たポイントをビジュアルメモリに送った合計（CHAR PTS）が一定値に達するとNGPへのアップロードが可能になる。草薙京が隠し持っていた「テク」はNGP側で確認可能。



とにかくDC版でうまく勝ってポイントをためよう

●ダウンロード画面

DCまたはNGPをプレイして得たポイントの合計（TOTAL POINTS）が一定値に達したため、隠しビジュアル1の扉が開いたところ。



NGPを持っていると、DCの方でも利点があるのだ

ネオジオポケットカラー

マジカルドロップポケット

名作『マジカルドロップ』がいつでもどこでも遊べる!!

大人気アクションパズル『マジカルドロップ』発売間近！　このシリーズ、携帯ゲームではネオポケカラーが初登場なのだ！　今回は登場するキャラクターの紹介と新着画像を公開!!



データイースト	3,800円
6月24日	アクションパズル

モードは3種類

ゲームモードは3種類用意されている。それぞれ詳しく紹介しよう。

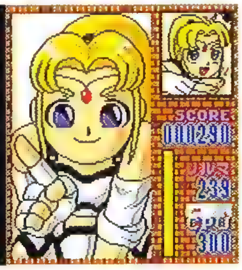
・おはなしモード
1人プレイ専用。何でも願いをかなえてくれるマジカルドロップを手に入れるために、次々に現れる個性的なキャラたちと対戦を続けるモード。登場するのはシリーズ中でも人気の高い8人（キャライラスト参照）。各キャラごとに用意されたストーリーを楽しめるぞ。

・ひたすらモード
1人プレイ専用。ただひたすらにドロップを消し続けていくモード。マジドロの楽しさの1つの連鎖が存分に味わえるぞ。さらに、ゲームオーバーの時には、プレイした人の腕前を判定する段位認定をしてくれるのだ。

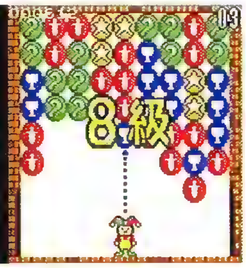
・たいせんモード
やっぱり楽しい対戦モード。通信ケーブルを使って友達と遊ぼう！



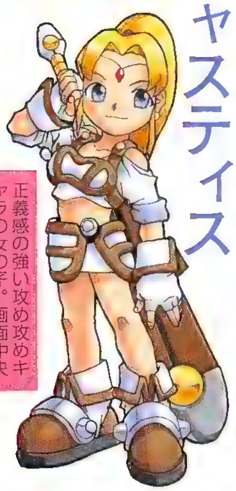
すとーりーもーど。個性的なキャラと1対1の勝負だ！



勝ち画面。画面一杯にかわいいキャラが表示されるぞ



ひたすらモード。ゲームオーバー時の段位判定は燃える！


ジャスティス
正義感の強い攻め攻めキャラの女の子。画面中央への集中攻撃が得意


チャリオット
行動力とパワーあふれる熱血漢。力で押しまくる攻め重視キャラ


ラバーズ
生まれた時からいつも一緒の仲良し2人（?）組。2種類の攻撃を使う


ハイプリエステス
インテリでお高くとまった聖職者。狙って連鎖を組んでいく戦法がいい


マジシャン
ナルシストでプライドの高い、自称天才魔術師。攻防のバランスが取れている


ハイエロファント
ちょっと気が弱いが心優しい男の子。使いやすさ重視の初心者向けキャラ


デス
悲しい運命を背負った死神。弱点を集中攻撃し速攻クリアを狙うキャラ


フール
何があっても幸せそうな不思議なキャラ。弱いが一部のキャラにだけは強さを発揮する

ネオジオポケットカラー
ポケットスポーツシリーズ ビッグトーナメントゴルフ

ポケットスポーツシリーズにゴルフゲームが登場！

ファン待望のゴルフゲームがついにネオポケカラー用ソフトに登場！今回はそのゲームシステムについて詳しく説明していくぞ。



SNK	価格未定
7月予定	スポーツ

お手軽操作で奥深いプレイが可能

カラー液晶ならではの美しい臨場感あふれるゲーム画面でゴルフが楽しめる『ビッグトーナメントゴルフ』。

操作は、打つ方向を合わせてパワーとスピンを決めるだけのお手軽なもの。この簡単な操作でフックやスライスはもちろん、バックスピンやローボールなど状況に合わせてさまざまなショットを打ち分けることができるのだ。



色々なコース&ホールで遊べるぞ

3種類のモードで楽しもう！

このゲームでは、好きなコースを選び、18ホールをプレイしてスコアを極める「ストロークプレイ」、3つのコースからランダムに選択される18ホールをプレイしてその成績から腕前を判定する「ハンディキャップ」、強豪ゴルファーを相手に順位を競い、3大トーナメントの予選・決勝の2日間を戦い抜く「トリプルクラウン」の3種類のモードが選べるのだ。



個性的なキャラクターがたくさん。この中からプレイキャラを選ぼう



バンカーからのショット。画面もほんとにきれいなのだ

対戦も可能 そして「伝説のクラブ」とは？

通信ケーブルを使えば2人で対戦が可能。対戦では好きなコースを選んでスコアを競い合う「ストロークプレイ」や1ホールごとに勝敗を決める「マッチプレイ」が楽しめるのだ。また、相手のプレイに合わせてラッパや拍手、ブーイングを送る機能がついており、対戦を盛り上げることができるぞ。腕に差がある場合にはハンディキャップをつけることもできる。

対戦に勝利したプレイヤーは色々な秘密の能力を持つ「伝説のクラブ」を手に入れることができる。これは友達と通信で交換することもできるぞ。対戦に勝ちまくって「伝説のクラブ」をそろえよう！

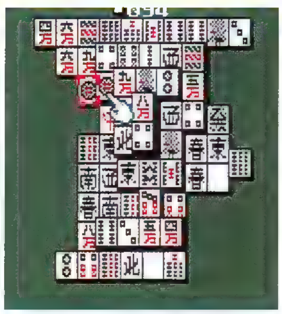


ナイスショット！打ったあとはこのように見おろし画面に画面になる

ネオジオポケットカラー
上海ミニ

とにかくハマるパズルゲームの定番中の定番が登場！

簡単なルールでなおかつハマリ度の高い名作パズル『上海』がついにネオポケカラーに登場！今回はそのゲーム中のモード説明と画像を公開。

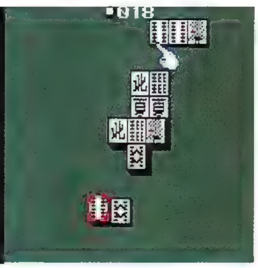


SNK	価格未定
7月予定	パズル

山積みにされた麻雀牌の中から同じ絵柄のものをペアにして取っていくパズルゲーム『上海』。

初級者から上級者まで楽しめるように3つのモードが搭載されているぞ。おなじみの上海が楽しめる「クラシック」モード、制限時間があり、徐々に難易度があがっていく全12面の「トーナメント」モード、そしてCPUもしくは友達との対戦が楽しめる「ダイナスティ」モードだ。

「ダイナスティ」モードでは、幻獣牌を消すと、対戦中に相手の牌のレイアウトをシャッフルしたり、相手の消した牌を元に戻すなどさまざまな攻撃が可能で、より激しい対戦を楽しむことができるぞ。



見えている同じ牌を2つセットに消していくのだ



このように幻獣牌の設定をして、対戦を楽しもう

ネオジオポケットカラー

メタルスラッグ ファーストミッション

超良質アクション『メタスラ』がネオポケカラーで発売!

ネオジオで好評を博している2Dアクション『メタルスラッグ』がオリジナルストーリーで発売。今回も期待を裏切らない、作りこみの激しいゲームになっているぞ。

METAL SLUG 1ST MISSION TM



SNK	発売中	3,800円	アクション

ゲームするたびに展開が変化

大人気アクション『メタスラ』がNGPに登場。これまでの作品のように、最終ミッションまで到着してクリアするのが目的だが、各ミッションは一方通行ではなく、プレイヤーの遊び方次第でさまざまに分岐する複数のセクションから構成されている。だから、プレイするたびに新たなゲーム展開が楽しめるのだ。

また、各セクション終了後にはアイテムの取得率などによる査定があり、その結果によって自分の階級を上げていくこともできる。階級が上がれば何かが起こるかも…。

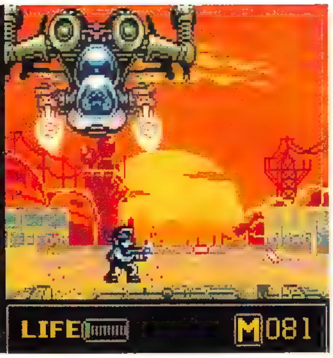
なお、今回の舞台は『メタルスラッグ1』のストーリーより1年前にさかのぼった世界である。開発されたばかりのメタルスラッグを操作して無事作戦を成功させよう。



今回のメタルスラッグにはマップが存在するのだ



メタルスラッグの他にもおなじみのスラグフライヤーなど多数登場するぞ



激しいボス戦。美しい…これが携帯ゲームに見えますか?

ストーリー紹介

時は2027年。紛争の続く亡国で、兵器の横流し事件が起こった。調査の結果、兵器の流出先はゲリラ戦ではなく、なんと正規軍自身であることが判明した。その兵器の集積施設は想像以上に大規模なもので、新兵器の密造もおこなっており、その中には、なんと極秘開発中のSV-001「メタルスラッグ」のプロトタイプも存在しているらしい。

その地域を守備している部隊の司令官はゲリラの名手・ヒルデガーン大佐で、副官にはこれまた白兵戦のエキスパート、マクバ中佐が自ら前線に立って外敵ににらみを利かせていた。もし、最強とうたわれているヒルデガーン部隊そのものが、兵器横流しの首謀者であったなら、クーデターへと発展する恐れもある。

この事態を重く見た正規軍情報部は、最新鋭の特殊部隊ペルグリフォン・ファルコンズ(通称PF部隊)の投入を決定した。任務は、物資集積施設に潜入してこれを破壊、首謀者を捕虜とすることである。

あなたは志願してこの部隊に配属された新兵。この過酷な任務を達成することができるだろうか……。


マクバ中佐。特殊なアーマーを装備した白兵戦のエキスパートらしい


プレイヤーキャラ。今回の作戦に志願した新兵だ

ネオジオポケットカラー

ポケット格闘シリーズ

サムライスピリッツ!2

隠しキャラクター「壊帝ユガ」使用コマンド紹介！

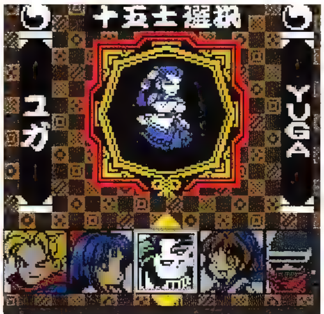


シリーズ登場キャラ同士の夢の対戦目白押しの『サムスピ！2』。今回は新たに隠しキャラ、ユガの使用法が判明した。そのコマンドを大公開！

SNK	発売中	3,800円	格闘アクション

壊帝ユガ使用コマンド

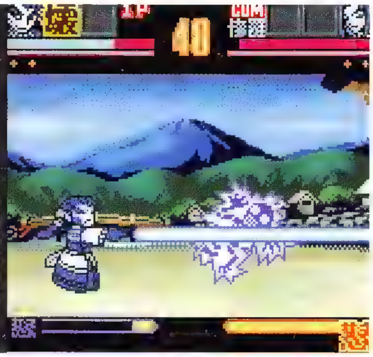
キャラクター選択画面で、黒子にカーソルを合わせて、Bボタンを押しっぱなしでレバーを3～4回、回転させる（左右どちらまわりでも可）。黒子の代わりにユガのパネルが出現するので、Bボタンを押したままAで決定。ただし、Bボタンをはなすとユガは黒子に戻ってしまうぞ。



コマンドを入力すれば…ほらこの通り。ユガが選べちゃいます

演出もばっちりこれは買い！

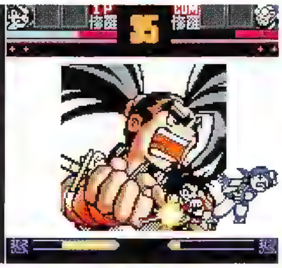
このゲームは『侍魂』をベースとしているため、「一閃」をした時には、キャラクターのアップグラフィックが表示される。かっこいいのでぜひ見て欲しい。特にシャルロットや十兵衛の一閃なんて、ファンにはたまらないんじゃないかな？



びーむ！ びーむ！ 圧倒的な力を見せてやろうぜ



そして相手を攻撃後俳句を詠んじゃう右京。いかした演出です



一閃！キャラクターグラフィックが一面に現れて、ド迫力なのだ

壊帝ユガ技表



羅刹

必殺技	
朧の流れ（プーヤヴァーハ）	↓↘→＋A
剣葉樹の森（アシパトラヴァナ）	ジャンプ中に↘→＋A
閼伽（アルガ）	↓↙←＋B
灼熱の瓶（タプタクンパ）	→↓↘＋A
大炎（マハージュヴァーラ）	↓↙←＋A
釘抜き（サンダンシャ）	→↓↘＋B
慈悲（カルナー）	→←↓→＋B
秘奥義	
血の井戸（ルディラーンダ）	←→↓＋A

修羅

必殺技	
穿孔（ヴェーダカ）	↓↘→＋A
障害（ローダ）	→↓↘＋A
陀羅尼（ダラニ）	↓↙←＋B
奈落（ナラカ）	→↓↘＋B
刹那（クシャナ）	↓↙←＋A
秘奥義	
殺人的（ヴィシャサナ）	←→↓＋A

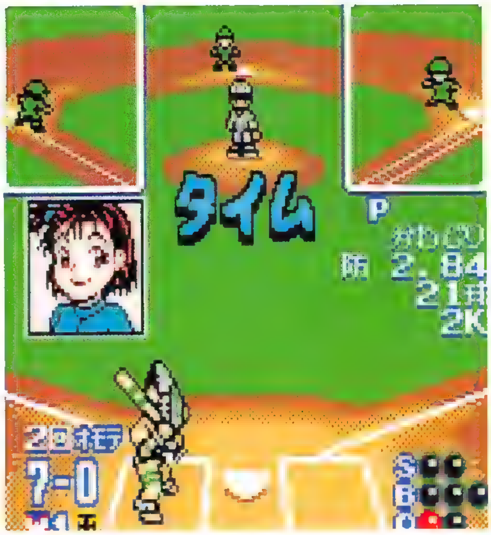
サムライ開発スタッフが作成する、サムライシリーズへの愛に満ちたホームページへいってみよう！　開発秘話やゲームでは見られない画像や情報がてんこもり。アドレスはこちら。http://www.neogeo.co.jp/samurai/index.htm

ネオジオポケットカラー ネオポケプロ野球

隠しチーム出現法公開！このチームは懐かしの…!?

プロ野球選手が実名で登場する本格的野球ゲームがついに発売になった。今回このゲームに隠しチームが存在することが判明。出現法を紹介するぞ！

ネオポケ プロ野球™



ADK	3,800円
発売中	スポーツ

特別チーム使用法紹介

60試合以上のペナントレースモードを選択して、そのモードで60試合以上消化しよう。すると2種類の特別チームが現われて使用できるようになる。

どちらもADKファンなら大満足のメンバー構成だぞ。

使用可能になるチーム

①ワールドヒーローズチーム

ファン感涙！ ワーヒーキャラがなんと野球ゲームで復活。おなじみのワーヒーの登場人物で構成されており、打撃力、投手力に優れた強豪チームなのだ。しかもマッドマンは専用のグラフィックが用意されているほどの凝りようだぞ。

②ADKキャラクターチーム

ADKの過去のゲームに登場したキャラクターで構成されたチーム。いずれかの能力に突出した力を持つ選手が多い。君のお気に入りのキャラはいるかな？



条件を満たせばこの通り、特別チームが2つ追加される



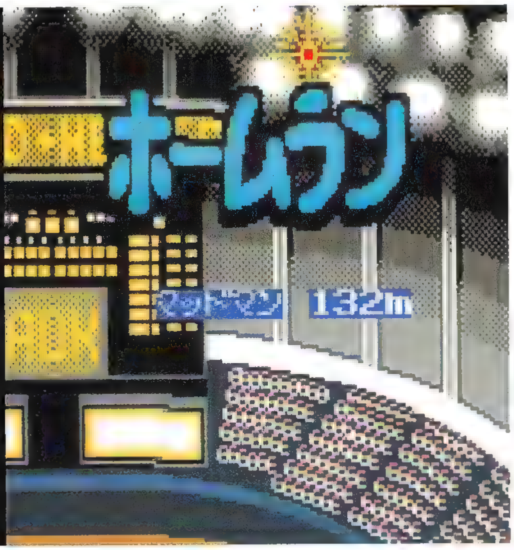
メンバーはこんな感じ。昔からのファンなら感涙もののメンツばかり…



控えのメンバーもお忘れなく。きっと好きなキャラがいるぞ



ADKチームの監督は「ティンクルスタースプライツ」ダークラン!?



そして打ってもよしなマッドマン。格闘から野球に鞍替えなのか～？



マッドマンには専用グラフィックが!…かなり速い球投げまんなぁ

ネオジオポケットカラー

ポケット格闘シリーズ 餓狼伝説 FIRST CONTACT

隠しキャラ「アルフレッド」出現条件公開！

ついに発売された『餓狼伝説FC』。今回は早くも隠しキャラの出現法を紹介するぞ。その隠しキャラは、もうおなじみのアルフレッドだ！



SNK	発売中	3,800円	格闘アクション

アルフレッド技表

ソニックウイング	←or→＋強攻撃
フォッカー	↓＋B（空中）
Fステップキック	→＋B
ステップキック	←＋B
クリティカルウィング	↓←＋A or強攻撃
オーグメンターウイング	↓→＋A
ダイバージェンス	↓→＋B
メーデーメーデー	↓←＋B（空中）〜Bで追加入力可
S.TOL	→↑＋B
ショックストール	↓←＋AB（空中）
ウェーブライダー	↓←↓→＋A

アルフレッド出現条件

1Pモードにて、以下の条件を満たすと、ボーナスゲーム（9ラウンド）として、アルフレッドと対戦することができる。この対戦に勝利すると、以後アルフレッドを使用キャラクターとしてすべてのモードで選択することができるようになる。

・コンティニューをしない（コンティニューさえしなければ、1本取られてもOK）

・潜在能力（P．POWER）で3回以上、または超必殺技（S．POWER）で5回以上相手をKOさせる。





…おや？ こ、このキャラはいったい何者なんだ〜〜〜!?



アルフレッド登場。飛行機乗りの意地を見せてやれ！

ネオジオポケットカラー

ポケット格闘シリーズ キング・オブ・ファイターズR－2

やっぱりいた隠しキャラ大公開！

『KOF R－2』みんな楽しんでやっているかな？ もうご存知かもしれないが、このゲームにも隠しキャラは存在する。その全員のキャラの出現法を紹介するぞ。



SNK	4,800円
発売中	格闘アクション

※ドリームキャストと接続可能

隠しキャラクター出現法

①一度、KOFモードをオールクリアすると次からのKOFモードで裏キャラが乱入してくるようになる。

②乱入してきた裏キャラと闘って勝利して、なおかつオールクリアする。

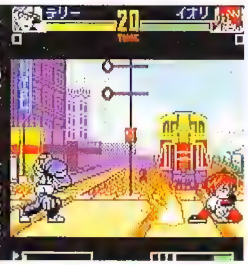
③次にゲームプレイをすると、キャラクターセレクト画面に乱入してきた裏キャラが表示されるので、それを選べばOK！ 裏キャラは同じように見えても表キャラとは技や能力が変化しているぞ。乱入してくる裏キャラは次の通りだ。

隠れキャラ一覧

95草薙京
裏テリー・ボガード
裏リョウ・サカザキ
裏不知火舞
裏ユリ・サカザキ
乾いた大地の社
荒れ狂う稲光のシェルミー
炎のさだめのクリス
オメガ・ルガール



乱入してくる裏キャラを倒せばキャラ選択画面登場。表キャラと色が違うぞ



テリーのパワーウェイブが飛んでいる!? 一目瞭然ですな

キャラクターテキスト

孤高の天才剣士　御名方守矢に迫る！



御名方 守矢

己の器を知れ

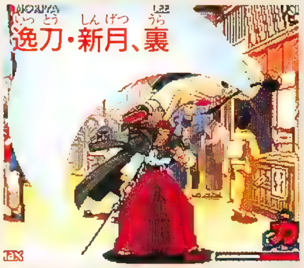
必殺技


逸刀・新月

守矢が持つ対空技。発生が早く、連続技にも組みこむことが可能


逸刀・朧

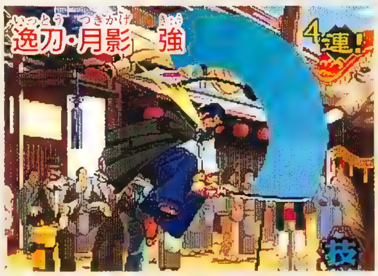
使うボタンで上段、中段、下段が変化。押し続ければ威力もUPするぞ！


逸刀・新月、裏

踏みこみながら出すため、逸刀・新月よりもリーチは長め


逸刀・双月

「技」の時だけ、逸刀・新月から出せる。背景のウサギがポイント


逸刀・月影　強

「技」の月影　強は3発目で相手を浮かせる。このあとは追撃可能


逸刀・月影　弱

「力」だと、2発目で相手を浮かせられる。おまけに昇華可能技だ


活殺・乱れ雪月花

守矢唯一の突進系乱舞技。強攻撃からのキャンセルでつなごう


活殺・十六夜月華

逸刀・朧を合計16回もくり出す超奥義。ダメージもかなり大きい

ポーズ


引き分け

愛刀「月の桂」も引き分けだと杖になる!?


勝ち2

マントをなびかせて腕を組む…。うつむく姿が○


勝ち1

愛剣「月の桂」を胸元でしまう守矢。たなびくマントがイカしてます！

衣装


月華の剣士（力・Aボタン）

守矢は赤い袴にロングコートが似合う。やはり基本カラーが一番！


月華第二幕（技・Dボタン）

青っぽい色へ変化。…っていうか別人みたく見えるのは気のせい？


月華第二幕（極・Dボタン）

白髪に白い袴と黒い道着…。落ち着いた雰囲気を出してますな

プロフィール

流派：活殺逸刀流
誕生日：天保12年9月23日
年齢：23歳
身長：5尺9寸
体重：16貫目
利き腕：左利き
家族構成：義父＝慨世（故人）、義弟＝楓、義妹＝雪
武器：刀「月の桂」
宝物：なし
趣向：なし
好きなもの：なし
嫌いなもの：なし
シンボルアイテム：月光

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回　ー	第2回　ー	第3回　ー	第4回　ー	第5回　ー
第6回　ー	第7回26位	第8回39位		

※プロフィールは『幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

運命を背負い流浪する剣士 御名方守矢の魅力に迫る!!

御名方守矢の幼少時代

守矢が生まれた御名方家は、名のある士族の家柄。しかし、彼が生まれてからしばらくして、御名方家は没落。その後、守矢は慨世に拾われ、剣術を本格的に学ぶことになる。

守矢は幼少の頃から非常に無口で無愛想だったようだ。それを象徴するエピソードとして、慨世に拾われた時の話がある。2人が出会った時に会話はいっさい交わされなかった。しかし、次の日から、守矢は慨世のところで稽古をしていたというのである。無口な守矢らしいエピソードだ。

また、彼は物ごとのコツをつかむのが非常にうまいらしく、何をやらせても人の上をいく少年だったようだ。なにせ、慨世のもとを訪れた玄武の翁が、守矢の稽古姿を見ただけで、その天才ぶりを見抜き、驚いたぐらいなのだ。また、義理の弟になる楓に剣術指南をするなど、他人に物ごとを教えることにも才能を発揮。守矢は多彩な才能を秘めた少年だったのである。



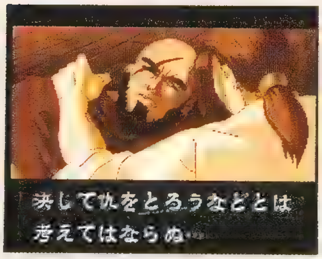
昔、稽古をつけていた楓と闘う守矢。複雑な心境だろうな…

慨世の死と旅立ち

守矢が17歳の頃、彼の運命を狂わせる事件が起こる。それが慨世の死だ。慨世を殺した張本人は、もちろん朱雀の力を継ぐもの、嘉神慎之介である。この事件の場所へ最初に訪れたのが守矢なのだ。

守矢が現場に駆けつけた時、慨世は生きており、守矢に対し、「仇討ちをしようとはするな」といった内容の遺言を残す（詳しい会話内容は『月華の剣士』エンディングで確認して欲しい）。

さらにここで、また悲しい事件が起こる。時間をあけて、楓&雪の2人がこの場に訪れてしまったのだ…。この状況を見た楓は、守矢を養父殺しの張本人と誤解してしまうのである。そして守矢は、楓との誤解を残したまま、最初の旅に出るのだった。

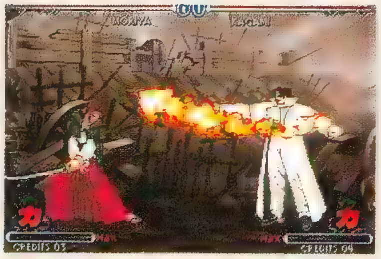


『月華第二幕』では、自分の手で養父を倒すことになる守矢

因縁(!?)をもつ人間関係

守矢との因縁を持つキャラクターは、物語上での関係こそ薄いものの、その人数は4人と意外に多い。

その筆頭に挙げるとすれば、やはり嘉神慎之介だろう。シリーズ1作目『月華の剣士』では、彼のために養父殺しの濡れ衣を着せられ、楓からも狙われるようになるなど、その因縁は非常に深い。


守矢に養父殺しの濡れ衣をかけた張本人、嘉神慎之介

そういった意味では、黄龍（復活した慨世）も近い存在である。『月華第二幕』のエンディングからも見て分かる通り、自分の愛剣によって黄龍である慨世を討つことになるのだ。

また、守矢の義妹・雪や義弟・楓も因縁深いキャラクターたち。『月華第二幕』では、物語上の関係こそ薄くなってしまったが、2人にとって、いまだに信頼おける義兄であることは間違いないだろう。

相関キャラ

この話は一部で有名なエピソード（?）らしいぞ。

楓

最初に守矢のことを、慨世を殺した張本人と勘違いした義弟。その事件が起こるまでは、守矢のことを実兄のように慕っていた。

雪

守矢たちと同じく慨世に拾われた義妹。守矢に淡い恋心を抱いていた女性でもある。


雪と守矢の関係も、どうなったかは謎に包まれているところ…

慨世（黄龍）

守矢、雪、楓の3人をひきとり、剣術の手ほどきをした養父。嘉神との闘いに敗れ、守矢に見とられながら息をひきとる。しかし、『月華第二幕』で見事に復活を果たす。



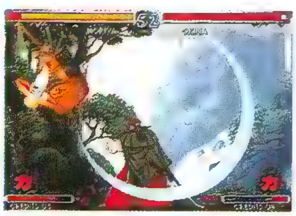
慨世の復活を感じとった守矢は、自らの手によって精算することになる

嘉神慎之介

慨世を殺した張本人。慨世の死後、守矢は剣術の修行をしつつ、彼を追うことになる。そして、彼のせいで楓に追いまわされることにもなった。

玄武の翁

慨世と嘉神の師匠にあたる人物。翁はその昔、幼少の頃の守矢を見て、その神童ぶりに驚きを隠せなかったことがあったという…。


遠い師弟関係にあたる玄武の翁と守矢の関係。この闘いも同門対決になる

ワンポイントキャラクターレッスン

抜刀術とは…

抜刀術とは、簡単にいうと「刀の使い方」のこと。『月華』シリーズにおいて、日本刀を使うキャラクターは、流派こそ違えど、この抜刀術を用いて闘っているのだ。

ちなみに、守矢が操る活殺逸刀流は、居合いの流れを組み入れたタイプの抜刀術と思われる。特に、逸刀・朧や十六夜月華などは、その色が非常に強く現れている。

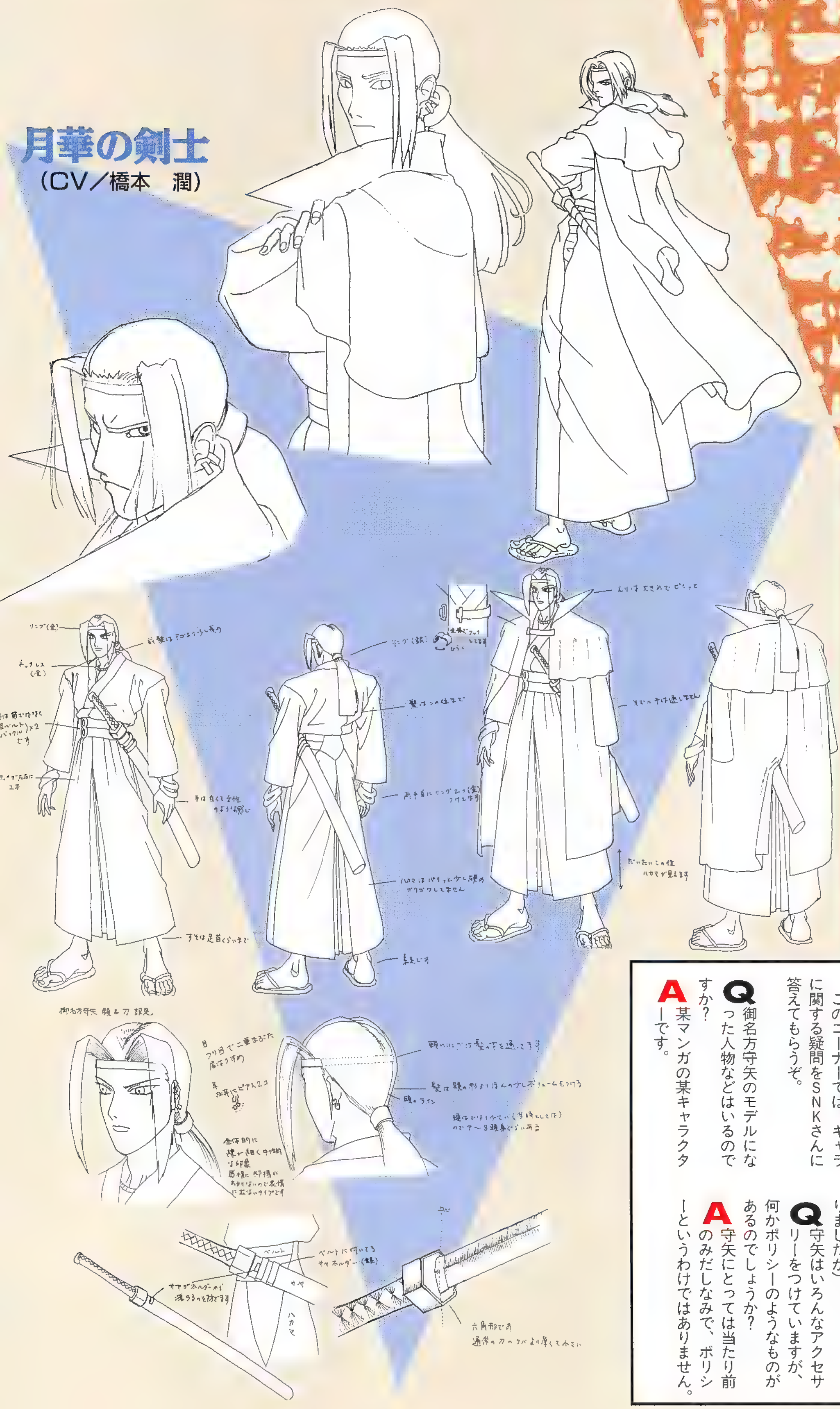
守矢が会得する抜刀術に迫る!!

話は変わり、実際の抜刀術はというと、その歴史は非常に古く、室町時代付近からはじまったといわれている。そこから明治維新が起こるまでの間に、さまざまな流派が生まれ、武術として目覚ましい発展をとげたのだ。しかし、明治政府が公布した廃刀令によって、その発展は勢いが落ちてしまう。その結果、武術としてよりも、現代の剣道のようなスポーツとして、世間に広まっているのである。


守矢が使う逸刀・朧。居合いでいうところの立業に近い攻撃だ

設定原画

月華の剣士
（CV／橋本　潤）



デザイナー様からの一言

時代設定が幕末ということで、守矢を含め、他のキャラクターもデザインラフの段階では、洋風にアレンジされていました。最終的には楓と守矢に、そのなごりが見える程度になってしまいましたが…（嘉神は完全な洋装）。

デザイン自体はドットで描くことを考えて、当時の服装にコートを羽織らせただけのシンプルなものにしています。もっとも、守矢の特徴づけとして、アクセサリーがいっぱいついているんですが…。『月華第二幕』でピアスのデザインを変えたり、リングを追加したりと、いっそう拍車がかかっています。

他にコンセプトとして、ビジュアル系バンドボーカルというイメージで作っています。一部ではマ◯スミ◯ルのボーカルのガ◯トに似ているという噂もありますが、偶然です。

ちなみに、守矢の必殺技「朧」は山崎のヘビ使いを参考にしています。また、歩月は当時ハマッていた「サイボーグ０△９」の加速装置をイメージして作りました。

守矢は私が担当した中でも、気合い一番のキャラクターです。これからも彼を使って華麗にプレイしてください。

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q 御名方守矢のモデルになった人物などはいるのですか？

A 某マンガの某キャラクターです。

Q このキャラクターが生まれたきっかけやエピソードなどを教えてください。

A 和洋折衷のキャラクターとして最初にできあがったキャラクターで、もっとも変更の少ないキャラクターでもあります（別案は何点かありましたが）。

Q 守矢はいろんなアクセサリーをつけていますが、何かポリシーのようなものがあるのでしょうか？

A 守矢にとっては当たり前のみだしなみで、ポリシーというわけではありません。

御名方守矢

みなかた もりや





必殺技一覧



	月華の剣士	第二幕
必殺技		
逸刀・朧・上段	○	○
逸刀・朧・中段	○	○
逸刀・朧・下段	○	○
逸刀・新月	○	○
逸刀・新月、裏	○	○
逸刀・双月	○	○
逸刀・月影 弱	○	○
逸刀・月影 強	○	○
帯刀・歩月	○	○
超奥義		
活殺・十六夜月華	○	○
潜在奥義		
活殺・乱れ雪月花	○	○

特選メッセージ

月華の剣士

●特殊勝利メッセージ

・おのれの所業をくやめ…

（VS 嘉神）月華第二幕

●勝利メッセージ

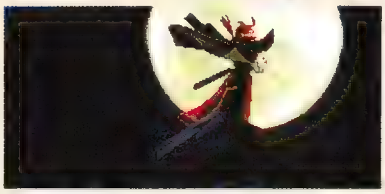
・己の器を知れ

・不覚…
間合いをあやまるとは

エンディング



黄龍を倒し、過去の精算を果たした守矢。今度は師匠を倒した過去を背負い、再び旅立つ…



ついに宿敵・嘉神を倒した守矢。そして彼は修行の旅へと向かったのだった…

次号予告

次回のキャラクターテキストは、幕末の悲運な女性・雪が登場するぞ！
義理の兄である守矢を愛し、「封印の巫女」の運命をまっとうした彼女の生い立ちとは一体…？ 次回はそのへんの謎に迫っていくぞ！



PROFILE 安井邦彦（やすい くにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5〜6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」、「ガサラキ」他
海外ドラマ・映画：「ER緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

Hello, Good bye

安井邦彦連載 Vol.36

発売間近のキャラクターCD気になる内容は…!?

八神庵役声優・安井邦彦が贈る、元気一杯連載コラム！
今回のお話は、発売間近となった『キャラクターズサウンズコレクション』。
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内〜。

とにかく色々つめこんだ庵キャラクターCD!!

皆さん、こんにちは。〝衣替え〟の時期がすぎても、雨が降るとまだ肌寒かったりする日もある今日この頃ですが、お変わりありませんか？

さて、今月はいよいよ、先日収録が完了したばかりの庵のキャラクターCD、つまり『SNKキャラクターズサウンズコレクションVOL.11八神庵』についてのお話です。といっても、気がつけば発売日も間近なんですよね、いやいや…。

お恥ずかしい話なんですが、実は僕〝キャラクターCD〟なるものがどういうものなのか、自分が直接収録に関係するまで、ちゃんと知らなかったんです。

それで今回、〝庵キャラクターCD〟の全体像を確認してみたら、今までゲーム中で使われていた庵のテーマ曲の〝オリジナル版〟や〝アレンジ版〟、さらに『夕陽と月』を加えた庵のソロ歌曲全部、それに加えて『KOF'98』までの各ヴォイスコレクション、そしてとどめは、新録音のドラマ＋バリバリの新曲は歌入りで！

——てな内容になっていたんですねェ。しかもそれだけCDにつめこんでも、まだ入りきらない楽曲やライヴバージョンの歌もあるわけで…、ウーン、八神庵関係音源、ありがたし…！

新録音のドラマは庵と内面の声の葛藤！

そんなわけで、すべての収録曲をあらためて聴いてみたんですけど、インストゥルメンタル＝器楽曲のいわゆる庵のテーマ曲って、やっぱりみんなかっこいいんですねェ！

こりゃあ新録音のドラマや歌も負けず劣らずよいものにしなきゃ、なんて思ったのはすでに収録後だったんです、ハハハ。でも逆に、余計なプレッシャーもなく、自然体で録音にのぞめたので、それはそれでよかったのかもしれません…。

さて、それでその新録音の部分はどうなったのかというと、今月号の関連記事でも紹介されていると思いますが、4部からなるドラマ部分は庵の内面の葛藤を描いた内容になっています。結果的には、私めが庵自身と庵の〝内面の声〟の2役を担当しています。

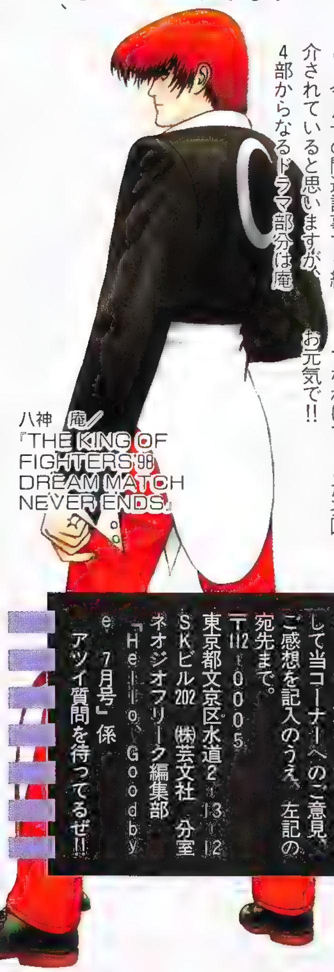
ヘッドフォンで聴くと雰囲気が倍増！

でも、ただ1人2役をやるだけではつまらないので〝内面の声〟の方は録音後にちょっと細工をしてもらいました。スタッフの方に、「こんな感じの声にしてくださいね」と具体的にお願いしてネ。ヘッドフォンで聴いていただけると、ちょっとコワくてよいかも…？

それから新曲、つまり新録音の歌の方ですが、いつもながらの梶原さんのギターがすごくて、もう何もいうことはありません。

えっ、詳しい内容？ それはやっぱり、CDを聴いてからのお楽しみということにしたいと思います。ごめんネ、ハハハハ…。なお、こちらの方もヘッドフォンで、しかもボリュームを上げて聴いていただけるといいかも…？

てなわけで、また次回！ お元気で!!



八神 庵／『THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS』

安井邦彦のおヤスイ御用だ！II

Q：『ここは絶対に一度はいってみたい！』と思う場所はありますか？ どうしてその場所がいいのか、何をしにいきたいのか、教えてください。
●藤田敬子さん（大阪府）

A：ありますよォ、絶対に一度はいってみたいと思う場所が！

それは地球の外、つまり〝宇宙〟です！ 実際、スペースシャトルに乗って大気圏外を飛ぶ旅行が現実のものとなりつつあるようですから、案外かなわぬ望みでもないんですよね、これが。

でもまァ、いきなりスペースシャトルに乗るよりは、まず地上から壮大な〝オーロラ〟を見てみたいなあ。星空にはためく巨大な光のカーテンは、この世のものとは思えないような神秘的な美しさなんだろうなあ、と一人で勝手に盛り上がっている私であります。

ということで、現在の私めの答えは、〝オーロラの見える場所〟であります、ハイ。

安井邦彦への質問を募集するぞ！ 採用された方には、安井邦彦サイン入り八神庵ポスターをプレゼント！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 (株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『Hello、Good bye 7月号』係

アツイ質問を待ってるぜ!!

さかなのさんぽ

vol.38 生駒治美連載

生駒治美が、ありのままの自分の姿を語ってくれるこのコラム。いつも楽しい話をしてくれる治美姉。みんなも一緒に楽しく読んでね♡



ナコルル
『SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝』
©SNK 1998



大変だけど楽しかったOVA『アスラ斬魔伝』!!

生駒治美 いこま はるみ

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

お世話になっているナコルルに恩返しがしたい…

やっとすごしやすい日々が続き、快適な毎日を送っていたのに、もう梅雨の時期だね。作物にとっては恵みの雨なんだろうけど、やっぱり私は気分的にどよよんとしてしまう。

昔、ミュージカル部に入っていたので、その手の映画はよく見ていた。その中でジーン・ケリーの『雨に唄えば』に感化され、雨の日は傘もさずにぬれていくのが超イケと思いこんでいて、よくスキップしながらぴちょぴちょで家に帰っていた馬鹿な奴だったな。

でも今考えてみると酸性雨だし、風邪ひくし、制服臭くなるし、デメリットの大行進。やっぱり晴れの方がいいかも。みんなはどっちが好き??

さて、今回はお楽しみ『サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝』のOVA収録時のお話をしようかな。私にとっては念願のアニメ化なのでありまーす。だって、今までずーっとゲームの声を担当させていただいていた作品ですからね。

以前にもサムスピシリーズはアニメ化されていて、TVでも流れていたようですが、ナコルルは千葉麗子ちゃんが担当していたし、他の声優さんも全員ゲームの声優さんと違っていたので、今回が初出演になるのである。今までラジオドラマやイベントなどでお世話になっている役者さんたちと、一緒にお仕事ができたってことが本当に嬉しかったですよ。

アニメ未経験者も経験者に教わっていい雰囲気に…!

ただ、大阪ではアニメの製作をやっていないので、声優といってもラジオやTVのCMや、企業マスコットの声やゲームの声などで、アニメーションに声をアテルという仕事がほとんどないのであります。

だから、私も東京に出てきて、初めて学習させていただいたって感じ。それも誰も知り合いがいない状況なので、見よう見まねの独学状態。そりゃもう大変な作業でしたな。

そして今回のキャストの方々も、覇王丸役の中村さんとアスラ役の一条さん、そして私以外はアフレコ未経験者ばかりで、大変だったようだ。

リムルル役の神谷けいこちゃんも、緊張しっぱなしで落ち着かない様子。余裕しゃくしゃくの一条さんが先生になって、つきっきりで教えていましたな。

ガルフォード役の小市さんも、「ボードって何?」「赤線・青線って??」てな具合に、台本の直しの時点からちんぷんかんぷんだったようだけれど、次第に野生のカンで本来のガルフォードを取り戻していましたね。さすが、飲みこみが早い!

みんなと一緒にアフレコできて本当に嬉しかった

私も初めは同じような状況だったので、みんなの気持ちが痛いほど分かりました。コングさんは別録りだったんだけれど、きっと悪戦苦闘したんじゃ?

まぁスタッフの方々も了承済みなので、いつもより10倍くらい丁寧に対応してくださったりして。

まだ上巻分しか録っていないので、後半お楽しみに!って感じで残っているのでありますが、多分その時にはすっかり慣れて、冗談のひとつでも飛び出すのでは…。

上巻のアフレコの時には、まだほとんど絵がない状態だったので何ともいえないけど、いつもナコルル&リムルルをとってもかわゆく描いてくださる七瀬さんの絵だし、とっても期待できそうですぞ。ストーリーもタキマロ先生だしね。

今までの集大成みたいな気持ちで演らせてもらって、ナコルルを知っている人にはより深く、そして知らない人にはいとおしいと思ってもらえるような作品になればと思っています。

そして、今までゲームでお世話になってきた彼女に、恩返しができればいいな!!

ちょっとひとやすみ…

Q もし生駒さんが男性に生まれ変わったとしたら、とりあえず何をしたいですか?

●村田勇揮さん（青森県）

A 以前にラジオでいったような気がするんだけれど、お嬢様の私にはお下品な言葉ではありますが…「立ちしょん」。

釣りなどにいくと、女子はトイレに大変困る。だからたくさん釣れる沖合いにいけない。いつも防波堤で小さな魚ばっかりを相手に格闘しているんだから。

ああ私もトイレを気にせず、食べられる魚を釣ってみたいぞー!!

生駒治美への質問を募集するぞ! 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK!

採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ7月号」係
おハガキ、待ってます♡

ネオジオトピックス

ライブ 人気絶頂の八神庵ソロライブ開催!!

キャラクターCDにラジオドラマに、大活躍の八神庵。ファンも大喜びだと思うが、ここでさらに嬉しいお知らせが。なんと、庵のソロライブ開催が決定したのだ!!

このライブは、芝居と歌によるシリアスなパフォーマンスで、完全オリジナルストーリーでくり広げられる。ライブの他では絶対に見られないものだ。

『子安・氷上のゲムドラナイト』内で、現在放送中のラジオドラマ『夕陽と月~プロローグ~』、聴いている人も多いだろう。今回のライブのストーリーは、どうやらその内容と関わりがあるらしい。

ドラマの中に隠された真実の物語を知りたい人は、このライブにいくしかない!!

前売券の発売は、6月12日(土)から。今回はDJSと違って全席指定なので、チケットを入手しそこねたら、会場に入れないことになってしまうかも…。ぜひ早めにゲットしておこう!!

『SNK Presents 八神庵LIVE!-ALONE-』

●東京公演
【日時】7月24日(土)
昼/14時開場、14時30分開演
夜/17時30分開場、18時開演
【場所】新宿シアターモリエール
【問い合わせ】03-5468-5015(SDFインテグレーション)

●大阪公演
【日時】7月25日(日)
昼/14時開場、14時30分開演
夜/17時30分開場、18時開演
【場所】一心寺シアター
【問い合わせ】06-6362-7301(H・I・P大阪)

【出演】
安井邦彦(八神庵)、RUMI(谷間このえ)、かかずゆみ(谷間菊理)、他予定
【入場料金】3675円(税込)/全席指定
【前売開始】6月12日(土)


なんとソロライブの開催が決定した庵。彼の人気はとどまるところを知らない…

CD 庵キャラクターCD収録インタビュー!

今月発売のCD『SNK CHARACTERS SOUNDS COLLECTION VOL.11 八神庵』。ファンならもうチェックしてるよね。

今回はその収録現場にお邪魔して、庵役の安井邦彦さんに、CDについてインタビューしてきたぞ!

庵&安井ファンは注目!!

——収録の感想を聞かせてください。

「今回の収録は1人でしたので、結構気楽でした(笑)。わがまま放題できましたし。相手はいるのですが、その相手役も自分でしたから。

大勢だと、相手のことを考えて演じないといけないと思うんですよ。1人で突っ走っても成り立ちませんから。

だから、今回は自分の好き勝手にやれたので気楽でした。ただ、1人でぶっ通しだったので、少し疲れました」

——今回のお話のイメージはどうですか?

「今までの庵の集大成のような話になっています。僕としてはやりやすかったですね。なるべく多くの人に庵を分かってもらえるように、音の加工などにも口を出して、こだわって作りました。

庵のファンの人だけじゃなく、庵をまったく知らない人が聴いても、面白く聴けるように演じたつもりです。やっぱり、これまでのこのシリーズ中で一番売れて欲しいですから(笑)」

——新録の歌はどうですか?

「かなり複雑で、難しい曲になっています。庵らしからぬというか、結構冒険ですね。ビジュアル系にありそうな曲というか(笑)。今までとは雰囲気が違うかも…。あとは…実際に聴いてください。

他にも、このCD中にはステージ音楽が全部入っていますし、歌も全部収録されています。これだけ入ってますから、お得ですよ(笑)。八神庵の音楽全集といった感じですね」

——最後に、読者の方にメッセージをお願いします。

「とにかく、今までの庵の集大成みたいな作品です。多くの方に聴いていただきたいと、心から願っています」

『SNKキャラクターズサウンズコレクションVOL.11 八神 庵』
●6月17日発売
CD:PCCB-00378
価格:1890円(税込)

ショウ 東京ゲームショウ'99秋 今年の秋も燃えるぜ!!

ゲームファンみんなが楽しみにしている、ゲーム界の最大のイベント東京ゲームショウ。毎回多くの来場者を集めるこのショウの、今秋の開催が決定したぞ!

その名も『東京ゲームショウ'99秋』。今回の開催は、9月18日(土)、19日(日)が一般公開日となっている。間違えないようにチェックしておこう。

今回も、ファンの心をくすぐりまくる面白いイベントになることは間違いなし! ぜひ楽しみにしていよう!!

詳細は以下の通り。

●東京ゲームショウ'99秋
【日時】
9月18日(土) 10時~18時
19日(日) 10時~17時
【場所】
千葉・幕張メッセ
【入場料】
前売:1000円(税込)
当日:1200円(税込)
※小学生以下無料

ショウ 東京キャラクターショー7月開催決定!!

去年の夏に初めて開催されて大好評を得た東京キャラクターショーが、今年もまた開催されるぞ!

東京キャラクターショーはその名の通り、ゲーム、アニメなどのキャラクターにスポットを当てたショー。ポスターなどはもちろん、玩具やステーショナリー、衣料品、食料品などにいたるまで、ありとあらゆるキャラクターグッズが、ところせましと展示されているのだ!

好きなキャラクターがいるのなら、これはもういってチェックするしかないね!!

●東京キャラクターショー1999
【日時】
7月24日(土) 10時~18時
25日(日) 10時~17時
【場所】
東京ビッグサイト東6ホール


さまざまなキャラクターグッズが並ぶ会場。目移りしそうかも?

【入場料】
前売：1000円（税込）
当日：1200円（税込）
※小学生以下無料。
※JR東日本、チケットぴあ、チケットセゾン、ローソンチケット、ゲーマーズなどで前売券発売中。

新商品

OVAアスラ斬魔伝 第1巻ついに発売！

先月号でも紹介したが、OVA『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』の第1巻が、もうすぐ発売されるぞ！

ストーリーは、ゲームの設定をベースにして作られた、オリジナルのもの。深い宿命を背負ったサムライたちがそれぞれの思惑のもとに入り乱れて、壮絶な闘いをくり広げるのだ。

このOVAにはナコルルをはじめ、色、アスラなどの人気キャラが多数登場。それだけでも見る価値はあるというもの。また、ゲームと同じ声優を起用している点もチェック。

他では決して見られないサムライワールドに触れてみよう！



6月25日発売／6,000円(税抜)
VC：ENVA-1421
LD：ENLA-1451
30分／カラー／ステレオ
製作・発売：エニックス
販売：パイオニアLDC

SNKフリータイムコンペ

『SNK present HYPE Rフリータイムコンペ99』
日時：～7月20日（祝）まで
対象：期間内に実施店舗に来場した人なら誰でもOK。いつでも何度でもエントリー可能。
ルール：ボウリング2ゲームのトータルスコアで順位決定。
賞品：全国のお好きなテーマパークへのご招待をはじめ、人気ゲーム機「ドリームキャスト」、ワイドテレビ、デジタルカメラ、MDラジカセ、マウンテンバイク、またSNK製品の携帯ゲーム機「ネオジオポケットカラー」など。参加者全員への参加賞もあり。
参加費：ボウリング2ゲーム分の料金＋500円
開催店舗：以下に記載。

●ネオジオワールド東京ベイサイド
所在地：東京都江東区青海1丁目「パレットタウン」
TEL：0120－147－311

●ネオジオワールドつくば
所在地：茨城県土浦市大字中1327－2
TEL：0120－667－665

●ネオジオボウル金沢八景
所在地：神奈川県横浜市金沢区泥亀2丁目13番1号 八景京急ビル2F
TEL：0120－363－112

●ネオジオボウル千葉浜野
所在地：千葉県千葉市中央区浜野町1025番地
TEL：0120－737－522

●ネオジオボウル福井
所在地：福井県福井市新保町7－9－1 パワーシティフクイワイプラザB棟2階
TEL：0120－737－151

●ネオジオボウル名取
所在地：宮城県名取市飯野坂字土城堀143番地
TEL：0120－833－390

●ネオジオボウル福岡
所在地：福岡県福岡市城南区神松寺2－1－10 長尾センタープラザ2F
TEL：0120－339－789

SNK直営店情報

●ネオジオボウル金沢八景
『第2回ゲームリーグ戦』
日時：6月20日（日）16時～（15時～受付）
参加費：初回のみ100円
コメント：3ヵ月に渡って3回おこなわれる、ゲームリーグ戦の第1戦です。諸戦は『BURIKI・ONE』で勝負！ もちろん1回だけの参加もOK！ 賞品にはお店では買えないレアアイテムを用意。強者が集まるこの大会で君の腕をためそう！
TEL：0120－363－112

●ネオジオボウル福岡
『ボウリングと「ウマ」に挑戦』
日時：6月13日（日）15時～（当日受付のみ）
参加費：100円
コメント：おなじみのボウリングマンと新キャラクターの「ウマ」が登場します。彼らのコミカルな動きと、エキサイテングな真剣勝負で盛り上がること間違いなしです。はたして「ウマ」とはいったい何者なのか!? 乞うご期待!!

『父の日イベント「お父さんのちょっといいとこ見てみたい」』（仮称）
日時：6月20日（日）終日
コメント：この日に親子や家族連れで来店したお父さんに「ストライク宣言」チケットを1枚だけお渡しします。それを使って見事宣言通りストライクを取ったら、家族全員を1ゲーム無料にさせていただきます。父の日にぜひ、かっこいいお父さんを見せてください!!

『ピンボールボウリング』
日時：6月27日（日）15時～（当日受付のみ）
参加費：100円
コメント：ガーターにならないボールウォールを使ってピンボール形式でボウリングを投球していただき、見事最後のピンを倒したら1ゲーム無料券を進呈いたします。普段はできないボウリングをぜひお楽しみください。
TEL：0120－339－789

●ネオジオワールドつくば
『武力～BURIKI・ONE～トーナメント大会』
日時：6月20日（日）13時～
場所：1Fテーマパーク
参加費：無料
コメント：参加者募集中です！

『ボウリング大会』
日時：6月10日（木）、24日（木）20時～
場所：2Fネオジオボウル
参加費：2500円（予定）
コメント：参加者募集中です！

『手作り100円ケーキフェア』
期間：～7月31日（土）まで（予定）
場所：1Fレストラン パティオ
コメント：好評実施中のこの企画！ なんと、本格的な手作りケーキがこの値段で…。

『サッポロビール杯 ナインボール大会』
日時：6月17日（木）19時～
場所：3Fネオステージ
参加費：1000円（予定）
コメント：参加者募集中です！
TEL：0120－667－665

●ネオジオランド名古屋店
『武力～BURIKI・ONE～フリープレイサービス』
日時：6月14日（月）～25日（金）19時～20時
参加費：無料
コメント：話題の新格闘ゲーム『武力～BURIKI・ONE～』が無料で体験できるぞ！ まったく新しいキャラクター操作を楽しもう。詳細は店頭でね。
TEL：0561－63－1182

最新CD情報

武力～BURIKI・ONE～



6月17日発売
1890円（税込）
CD：PCCB－00379
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

SNK最新作が、音楽シーンにもついに登場！ HN64ならではの美しい音源に、硬派な作りの音楽。漢らしいCDに仕上がっているぞ！

SE&ボイスコレクションは、エンディングのインタビューまで完全収録だ!!

SNKキャラクターズサウンズコレクション VOL.11 八神 庵



6月17日発売
1890円（税込）
CD：PCCB－00378
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

隣のページでも紹介しているが、かなりスペシャルな作りのCD。庵の音楽関係のものがすべてつまっているぞ。特に、新録のドラマ&歌は必聴。

コアな庵ファンはもちろん、KOFファンやSNKファンならこれは買いだ！



八神庵オリジナルドラマ

『夕陽と月～プロローグ～』

収録インタビュー



ファン待望の八神庵オリジナルドラマCD『夕陽と月～プロローグ～』がいよいよ発売決定！ KOFとは違った、もう一つの庵の姿をじっくり聴いてみよう。

今回は、まだ収録中のスタジオで、ドラマのメインキャストである八神庵役の安井邦彦、谷間このえ役のRUMI、谷間菊理役のかかずゆみにいろんなお話を聞いてきたぞ。

――収録はどうでしたか？

安井：草薙京っていますよね（笑）。KOFの。今回は彼と出会う以前の庵のお話なんですよね。'96から3年間、KOFのCDとかラジオドラマとかやってたんですが、それとはまったく別の話なんです。庵のサイドストーリーというか、彼がKOFに出場するちょっと前のお話ってことなんです。今までみなさんが見たことも聞いたこともないお話と内容が展開します！

RUMI：本当は私はこんなところにいてはいけない立場なんですが、今回初めてラジオドラマに参加させていただくことになりました。まだ途中なんですけど、皆さんにご迷惑をおかけしながら、一生懸命やらせていただきます。よろしくお願いします。

かかず：今回KOFシリーズに初めて参加させていただいてるんですけれども、病弱な女の子の役なんですね。でも私自身が病弱ではないので、最初のうちは、「今のちょっと元気だったからもう少し病弱っぽく！」というダメ出しがきてしまって、けっこう役作りが難しかったです。

今までにいただいた役自体はまだ少ないんですけど、元気なのとか、天然とか、わりとるのとか、ちょっと抜けてるのとか、そういうキャラクターが多かったんですね。こういう病弱なキャラクターは初めてだったんですよ。

でも菊理の考えてることとか、庵さんに対する思いがすごく伝わってくるストーリーだったので、役の中には入りやすかったかなあという気がします。

あと私はお姉ちゃんの本当の歌声を早く聴きたい（笑）。



収録で忙しい中でも楽しくマジメな安井さん

安井：そうなんですよ！ 僕も実はまだ聴いてなくて、前に歌ってらした曲のCDが偶然うちにあるので、帰って聴きます。

――歌のシーンはどうでしたか？

RUMI：実はまだ録ってないんですよ。

普段はバンドで歌ってるもんですから、今回こういう風に、セリフをいわせていただいたり、かけ合いをやったりというのは初めてなんです。なるべく庵さんに迷惑かけないようにがんばります。

安井：イヤとんでもないですよ（笑）。

――今回まわりのメンバーが一新されましたが、やはりいつもと違う感じがしますか？

安井：みなさん自然だから、あまり違和感はありません。また別な路線なんですよ。道がいろいろあるとして、いつもはこの真ん中の道で、格闘ゲームのキャラの人たちとやってますけど…変な人がいっぱいいますよねえ（笑）。

もう1本こっちの道はこっちの道で、また別にあるんですよ。道が1本増えた分だけ、庵というキャラクターが広がったかなという感じです。だから一新というわけではないんですね。いろいろなラインがあるんです。こういう別のラインでこういう人たちとも関わりがあるのがまた、すごくうれしいんですよ。

庵自体が、失礼な、無愛想な奴なんで、あんまり人間らしくなっちゃいけないらしいんですよ。だから、たとえば「あんたいいかげんにしなさいよ！」っていわれたら、「なんだとー!?」って激しくいい返してやりたくなったりするじゃないですか人間って。でもそれが庵になると、静かに「…なんだと?」ってこの程度なんですよ。もう感情の振幅がほとんどないので、今回は特にまわりのみなさんのお力がなければ存在し得ないんです。

つまり、庵をとりまくそれぞれの登場人物の鮮やかな存在感のおかげで、モノトーンの庵がうまく浮かびあがるかなっていう感じです。とにかくチームワークですね。

――今回二役ということで、庵の「内なる声」との対話はどうでしたか？

安井：落語みたいでおもしろいですよ。でもまあ…やっぱりシビアですかね。

普通人間の会話って、全然気にしなくてもそれなりに間がとれてたりして、ちゃんと成立してるじゃないですか。それをすべて一人でやるというのはなかなか大変なことで



PS版『ATHENA』のED曲を歌っていたRUMIさん

す。

こまかいことにも細心の注意を払いつつ、こだわりながらやってます。

――俺は菊理のことをどう思っているんでしょうか？

安井：もしかしたらちょっと愛がある…？　でも全然違うんです。もうかわいそうになっちゃいますよ、彼女。

かかず：そんな俺さんを、菊理は好きなんですから。

安井：あんなんでいいの（笑）？　実際こんなことされたら、普通誰もついてこないだろうっていう気がしますけど…。俺はそういう感情がほとんどない、女にうつつをぬかさない人なんですから。

かかず：じゃあホントに俺さんは菊理のことを全然恋愛対象として見てくれていないんですか？

安井：…ノーコメントです。



マイクに向かう安井さんはやっぱりカッコイイ！　クールな感じが俺と重なって見えてしまう…

――では、このえは俺のことをどう思っているんでしょうか？

RUMI：どうなんでしょう？　なんか「ヘソ曲がってるぞお前」っていう感じはしますけどね。

――演じていてつらかったシーンはありますか？

かかず：息を荒くして錠剤を飲むシーンとか（笑）。病弱な人には必ずあるシーンですね。でもわりと元気な役をやる時は、地の部分を出す場面が多くあったりするんですけど、菊理みたいにおとなしいんだけど芯はしっかりしていて、人に優しく接していくっていう子を演じるとなると、やっぱり自分もそういう場面を持ってなきゃって思います。同時に、自分にそういう面があるなら引き出さなきゃっていうのもありますから、すごいやりがいがある役です。

――収録中のおもしろいエピソードはありますか？

RUMI：おなかが鳴りそうで困りました（笑）。私が笑うわけにもいかず、とてもガマンしましたけど。

安井：小人数なんで、こじんまりと、じっくりやらせてもらえますから…。

あんまりフザケてられないんですよね。フザケたいんだけど、「集中しろ！」っていわれちゃうんですよ。

RUMI：本当は、自分が「ヤバイ！　どうしよう！」ってなってる時、誰かにツッこんでもらいたい方なんですけど、それをやられると「ダメだ！」っていわれちゃうんです。

安井：そういうわけでおもしろいエピソードはありません。今のところ…。

――DJステーションでは楽しそうな雰囲気でしたが…。

安井：あれとはまったく異質なものですから。今回はとにかくシリアスにやってます（笑）。

――最後に読者の方々へ一言お願いします。

安井：適材適所で皆さんじっくり演じてますが、今までのKOFファンからすると、非常に異質なものに感じられるかもしれません。でも、とにかくイイものにしたいと思っておりますので、俺の過去というのを、KOFとはまた別の形ということで、楽しみにしていただきたいと思います。

RUMI：とりあえず、まだ気持ち的にはまな板の上のコイという感じです。いろいろ調理してもらいながら、俺さんのファンに、「何よ、ヘッ！」といわれないようにがんばりたいなと思います（笑）。よろしくお願いします。

かかず：今まで続いてきたものに、新しく参加させていただいて、KOFファミリーの一員になれたっていうのがすごいうれしいです。

安井：それってマフィアの一員みたいだよね…。

かかず：KOFファミリーってマフィアなんですか（笑）？　本当に今までの作品とは違うカラーの世界をみんなに知っていただけたらうれしいなと思います。ぜひ聴いてみてください。

安井：演出と編集で、最終的にどんな形になるのかわかりませんが、トレンディドラマを観るような雰囲気で聴いてみてください。あなたの心に深くしみ入るお話になると思いますので、そういうつもりで聴いていただければうれしいと思います。ありがとうございました。



みなさん質問に対してすごく真剣に答えてくれたぞ



笑顔がステキなかかずさん。菊理のイメージにピッタリ！



今回のラジオドラマに対する思いを熱く語ってくれたみなさん。ありがとうございました！

八神庵オリジナルドラマ 夕陽と月～プロローグ～



／SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00380
¥2,940（税込）
予約特典：スーパーピクチャーCD

押しも押されぬNEO GEO No.1キャラクター「八神庵」その魅力を120%伝えるべく、ついにオリジナル書き下ろしドラマ完成！
孤独な主人公「八神庵」がおりなす人間模様を見事に書き出した最高傑作。
「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

＊緊急LIVE情報!!　「SNK Presents　八神庵Live!　―ALONE―」が7月に開催決定!!　詳しくは136ページを読むべし！

ネオジオフリークサービス部提供

通信販売コーナー

●今号に掲載されている商品の販売期間は、7月 8 日までです。それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。

読者会員募集開始!

特典いろいろ盛りだくさん!! 入って絶対ソンはないぞ！

【ＮＦ読者会員の主な特典】

通信販売コーナー全商品の10％オフ
ＮＦ主催イベントのチケット優先予約
ＮＦホームページの会員専用ページへのアクセス
シリアルナンバー入り純銀製ペンダントのプレゼント
会員限定お得情報のご案内

※会員証及びペンダントの送付には３～４週間程度かかる場合があります。
ただしご入金が確認できた時点で、会員特典はご利用いただけます。

●月刊ネオジオフリークでは、この６月より「ネオジオフリーク読者会員」の募集を開始するぞ。
会員になると通信販売商品の割り引きをはじめ、ＮＦ主催イベントの優先予約他、特典いっぱい!!　しかも入会時にはもれなく3,800円相当の純銀製NFオリジナルペンダント(シリアルナンバー入り／男女兼用)がついて、かな～りお得!!
入会ご希望の方は、郵便振替または現金書留にて、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記会費（入会金３,５00円＋年会費１,000円＋税）をご送付ください。会員証、会員規約そして純銀製ペンダントをお送りします。

会費：４,７２５円（税込）／送料：なし
商品番号：MS−NFR−01

周辺機器

●ネオジオポケット専用ストラップ
1.カモフラージュブルー／2.カモフラージュブラウン／3.クリスタルホワイト／4.クリスタルオレンジ／5.ブルー／6.ブラック
価格：各セット819円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP-NST-01

●ネオジオポケット専用ネックストラップ
価格：1,344円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP-NST-02

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASK-NP-01 ●対戦する時に必要な、接続するためのアイテム

●ネオジオポケット専用ＡＣアダプタ
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AAA-NP-01
●ハードとは別売りの電源アダプタ

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASH-NP-01
●周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン

ＳＮＫオフィシャルテレカコレクション



❶餓狼・真吾・サイコチーム

❶餓狼・真吾・サイニチームの３枚１セット／❷怒・庵・アメスポチームの３枚１セット／❸オロチ・京・おやじチームの３枚１セット
希望セット必ず明記してください。



❷怒・庵・アメスポチーム

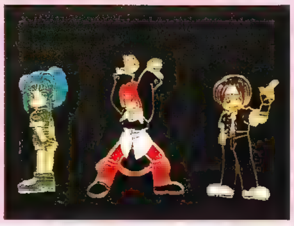


❸オロチ・京・おやじチーム

価格：各セット4,179円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：TL−KOF−01

ＮＦオリジナル KOF'98 ピンバッチセット

人気投票でＮＦ読者に選ばれた上位３キャラがピンバッチに!!イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。３種類１セット。



価格：2,625円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PB−NO−01

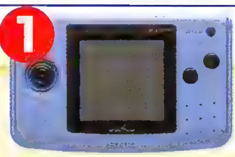
●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆１枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて２ヵ所ずつ記入します。
◆２枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。２枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　（株）芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160−5−105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ネオジオポケットカラー



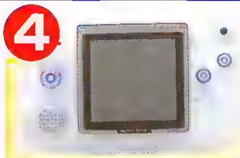
① プラチナブルー



② プラチナシルバー



③ カーボンブラック



④ クリスタルホワイト



⑤ カモフラージュブルー



⑥ ストーンブルー

※希望する番号を必ず明記してください

価格：各セット 9,345 円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD－NPC－02

ネオジオCD／CDZ版ソフト

●メタルスラッグ 2
●リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS
●キング・オブ・ファイターズ　'98　通常版
●幕末浪漫第二幕　月華の剣士
　～月に咲く華、散りゆく花～

価格：各セット 9,345 円/送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：SF－NCZ－01

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円
送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B－KYO－01

草薙　京グローブ
フリーサイズ
価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：G－KYO－01

SNKオフィシャルバッグ京
価格：3,129円　(写真A参照)
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：ODB－KYO－01

SNKオフィシャルバッグ庵
価格：3,129円　(写真A参照)
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：ODB－IOR－01



写真A

SNKネームカードベース８枚１セット
価格：1,260円　(写真B参照)
送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：N－KBS－01
◆京シート２種類
◆庵シート２種類
◆ニューフェイスシート
◆女性キャラシート
◆KOF' 96シート
◆KOF' 97シート



写真B

※この欄の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

ネオジオポケットカラーソフト

●キング・オブ・ファイターズR－2
価格：4,725円
商品番号：SKOF－NPK－02

●ベースボールスターズカラー
価格：3,360円
商品番号：SBS－NPK－02

●将棋の達人　カラー
価格：3,360円
商品番号：SST－NPK－02

●ポケットテニスカラー
価格：3,360円
商品番号：SPT－NPK－02

●つなげてポンッ！ カラー
価格：3,129円
商品番号：STP－NPK－02

●ネオ・ドラゴンズワイルド
価格：3,360円
商品番号：SDW－NPK－02

●ネオ・チェリーマスターカラー
価格：5,040円
商品番号：SNT－NPK－02

●ネオ・ミステリーボーナス
価格：5,040円
商品番号：SN2－NPK－02

●パズルボブル　ミニ
価格：3,129円
商品番号：SPB－NPK－02

●バイオモーターユニトロン
価格：3,360円
商品番号：SBU－NPK－02

●クラッシュローラー
価格：3,360円
商品番号：SKR－NPK－02

●ネオ・ダービーチャンプ大予想
価格：3,990円
商品番号：SDT－NPK－02

●ネオジオカップ98プラス
価格：3,360円
商品番号：SNK－NPK－02

●通信４人打ち　どこでも麻雀
価格：3,360円
商品番号：SDM－NPK－02

●ネオポケプロ野球
発売日：5月27日
価格：3,990円
商品番号：SPP－NPK－02

●メタルスラッグファーストミッション
発売日：5月27日
価格：3,990円
商品番号：SMS－NPK－02

●餓狼伝説ファースト　コンタクト
発売日：5月27日
価格：3,990円
商品番号：SGF－NPK－02

●サムライスピリッツ！　2
発売日：6月10日
価格：3,990円
商品番号：SSS－NPK－02

各ソフトの送料：D（送料一覧表参照）

＊本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝1セット100円，2セット以上200円
C＝2セットまで500円，3セット以上800円
D＝1セット500円，2セット以上900円
E＝1セット700円，2セット以上1,000円
F＝1セット1,000円，2セット以上1,500円
G＝1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は２～３日、郵便振替では５～６日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、２～４週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで

【通販専用電話番号】 ☎03－5395－9513
ネオジオフリークサービス部　受付け時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1


ATHENA
～Awakening from
the ordinary life～
タペストリー ／3名（SNK）

2


武力
～BURIKI・
ONE～
ポスター（ガイ）
／5名（SNK）

3


武力～
BURIKI・ONE～
ポスター（ロブ）
／5名（SNK）

4


餓狼伝説 WILD
AMBITION
オリジナルサウンド
トラックス
／5名（SNK）

5


ATHENA
～Awakening from
the ordinary life～
オリジナルサウンドトラックス
／2名（サイトロン&アート）

6


サイトロン10周年記念
CDキャリングケース
／3名（サイトロン&アート）

7


サイトロン
メディアホルダー
／3名（サイトロン&アート）

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切は7月9日必着。発表は9月号（8月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク5月号プレゼント当選者発表

①KOF'98 ポスター
森愛弓・千葉県／村山かおり・東京都／矢代智・新潟県／竹内由子・岡山県／小野塚明子・新潟県

②KOF'98 スタンドポップ
斉藤良二・神奈川県／清水真裕美・大阪府／中村満利・愛知県

③サイトロンメディアホルダー
古屋賢治・東京都／今井卓哉・岐阜県／佐伯昌生・山口県

④SNK Characters Sounds Collection vol.8 レオナ
吉田祐太・愛知県／田中聡・静岡県

⑤SNK Characters Sounds Collection vol.9 リムルル
伊東真友子・東京都／斉藤夏樹・青森県

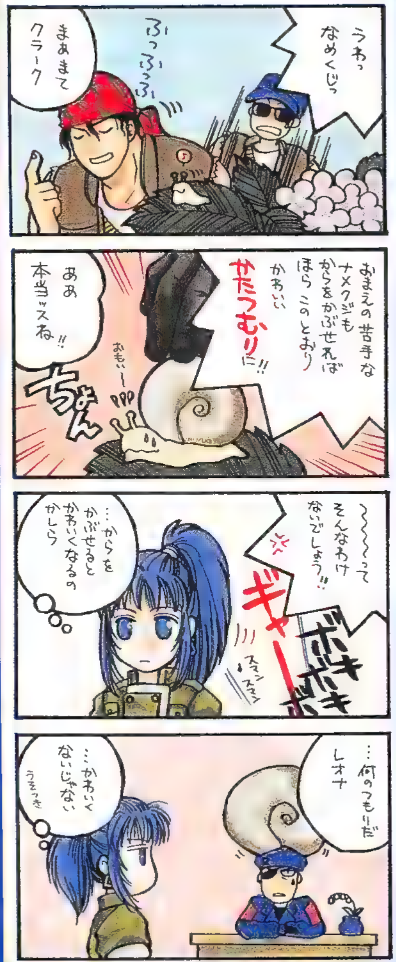
⑥SNKオフィシャルトレーディングカードコレクション『侍魂』
加藤彩美・愛知県／横山健一郎・兵庫県／三浦浩二・山口県

⑦京バッチ
八木良太郎・静岡県／中麻衣子・神奈川県／岩田浩昭・千葉県／野崎智子・福島県／永島雅貴・滋賀県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ

夢の競演!!

イラスト/RURU

ストーリー/RURU＆NF編集部



それではみなさんサヨーナラー。 つづく

NEO·GEO FREAK

8月号 次号予告

次号は7月9日発売　定価590円（本体562円）

最新情報！！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

今年のＫＯＦには、いったいどんな秘密が？

武力 ～BURIKI・ONE～

今度こそは…

対人戦攻略

ネオジオフリークは、次号より刷新いたします。お楽しみに！

◆キャラクターテキスト

雪

（幕末浪漫　月華の剣士シリーズ）

◆連載コミック

ＫＯＦぽよよ～ん大作戦

“幸せになれるまで” by 芳紀ちると

ＳＮＫ宣伝課・中村はんの“今日もタルいわ” by 菊地翔壱

◆声優連載コラム

生駒治美～さかなのさんぽ

安井邦彦～Hello, Goodbye

◆特集

夏休みは決まり！！

魅惑のネオジオワールド

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 7月号

1999年7月１日発行（毎月１回・１日発行）

第５巻第7号　通巻50号

定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社

〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9

出版営業TEL 03-5992-2051

広告営業TEL 03-5992-2052

●編集部／株式会社　芸文社　分室

〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12 SKビル202

TEL 03-5395-6314

●発行人／中西吉永

●編集人・編集長／勝俣篤

●進行デスク／脇田明美

●編集スタッフ／小野省悟，片山恵子，稲葉祥子，上原朋之，中嶋竜，山崎誠，佐脇浩章，山田理絵，知久慎也，飯村真千子

●攻略スタッフ／修羅騎士　鷹，DSP-たろりん，奥女中秀麿，飲み頃ＫＩＮＧ，ヒデ本条，Ｋａｚ　78年式，Ｌ．Ｌ．ｔｅｒｒａ，まっちー，なも，ＩＬＰけんちゃん

●制作スタッフ／鳥貝なつみ

●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，鈴木仁，Ｆａｉｔｈ，渋川賢司，小野真由美

●サービス部／筑摩チコ，和田幸子

●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！　編集後記

●この編集部、人間がだめ…。で、誰が一番だめなのかとよく考えてみた結果、やっぱり片山…、じゃなくって、自分だという結論に達した。でもそこに気づくあたり、僕もまんざら捨てたもんじゃないかも…。と思う今日この頃。立ち直りは、早く！　（勝俣）

●はっと気がづくといつのまにか春も過ぎ、夏が目の前。今年こそは泳ぎに…いかないんだろうな、多分。少しは運動しないと駄目だと思いつつ、休日の昼はいつも寝ている状態。夜中に遊び過ぎるのも考えものなんだけど、楽しいからつい時間を忘れ…まあいいか（笑）。（脇田）

●結局ライブいけず。舞台は当日券でいくこと決定。そして最近すっかり心は峠。Ｘ年振りにクルマ熱が再発して困ってます。新しいＨＰ（自分の）も作りたいし、丈夫な身体希望。また赤城神社いくか。そうそう、名古屋の由実ちゃん、ラブコールありがとう。私は女です。　（片山）

●ついにネオジオフリークのホームページが開設されるらしい。しかもそこには、私のコーナーが用意されているらしい。最初は、面倒くさいなぁ…と思ったが、好き勝手やっていいということなので、気分は急に前向き！　上原さん、本当に何やってもいいんですよねー？（稲葉）

●自分がノートパソコン買ってたいそう気に入ったことにより、友人にも買え買え攻撃を連発。おかげで現在２名の同士をＧＥＴ！　やっぱり寝ながら使えるのは便利。ネットもハマる。今度ＮＦでもホームページ作るんだよね。ＣＧＩ（って何？）とか勉強しなきゃ…。　（上原）

●散々「打ちこみ音は堕落」とかいいつつも、最近はデジロックやアンビエントが混じったミクスチャーにハマリ中。中でもＫＯＲＮがいい感じ。ここはやはり、おうちでネット＆ゲーム専用マシンとなっているパソコンを増設して、ＤＴＭでもやれってことでしょうか。　（中嶋）

●あまりにもポケモンパンが見つからないので、最近モンスターファームチップスに鞍替えした。２枚目にして黄色い物体のカードをゲットしたが、こっちの黄色い物体はあんまり可愛くない…。でも“うさぴん”はなかなかいい感じ♡　なので、まあよしとする。　（山崎）

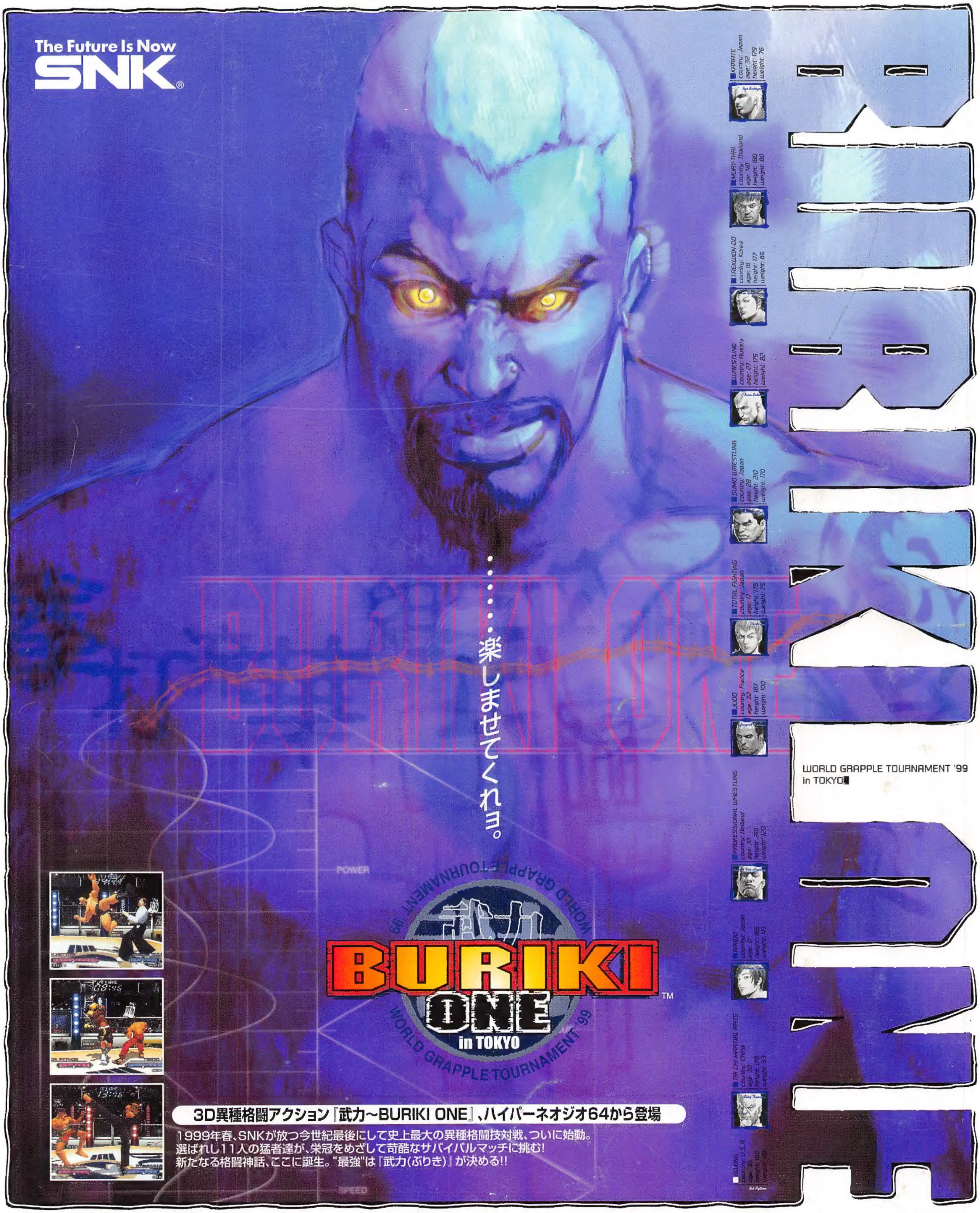
●ついこの間まで、ヒマさえあれば『モンスターファーム２』で育成を楽しむ日々が続いていたのだが、最近は忙しくて育成をサボりぎみ。せっかくガイアーが作れるＣＤを見つけたっていうのに、今だ育たず、観賞用モンスターになってしまった。ちょっと悲しいかな。（佐脇）

●ストⅢ 3rdの対戦を面白がっている今日この頃だけど、そろそろ'99の時期だね。つーことは俺の誕生日の時期でもあるのか。う～む、１年経つのって早いね。んなことはあっちに置いといて、新キャラと京に超期待！　今はいないが庵は、“奴”を呼び戻してやらせるか…。（鷹）

●遅ばせながら、10－ＫＥＹ君、合格おめでとうナリ。新潟県の近藤さん、応援してくれて大感謝。これからもがんばるのでよろしくです。さて、そろそろＫＯＦの時期だけど、発売はまだ先っぽいので、それまではストⅢとバクレイドかな。とりあえず６千万は出したい。（ＤＳＰ）

●今日、近所の自動販売機でジュースを買おうと思ったが小銭なし。しょーがないので夏目さんＩＮ。んで、１本買ったらおつりが 380円…って待て。ジュース１本 620円かあ？　500円玉出てこねーよ。自動販売機だけに文句いいたくても証拠なし。牛丼食えたのに。　（飲み頃）

●もうすぐ自分の誕生日である。また１つ歳をとってしまうのである。しかも、最近つき合ってる友人は十代が多い。そして自分は二十代半ば…。若いっていいよなぁ。自分はもうすぐオヤジですよ!!　また、１つ歳をとるわけだから、心新たに頑張ろうと思います。　（ヒデ本条）



NEO·GEO FREAK
1999年7月1日発行(毎月1回・1日発行)　第5巻第7号/通巻50号

雑誌07225-7
T1107225070593